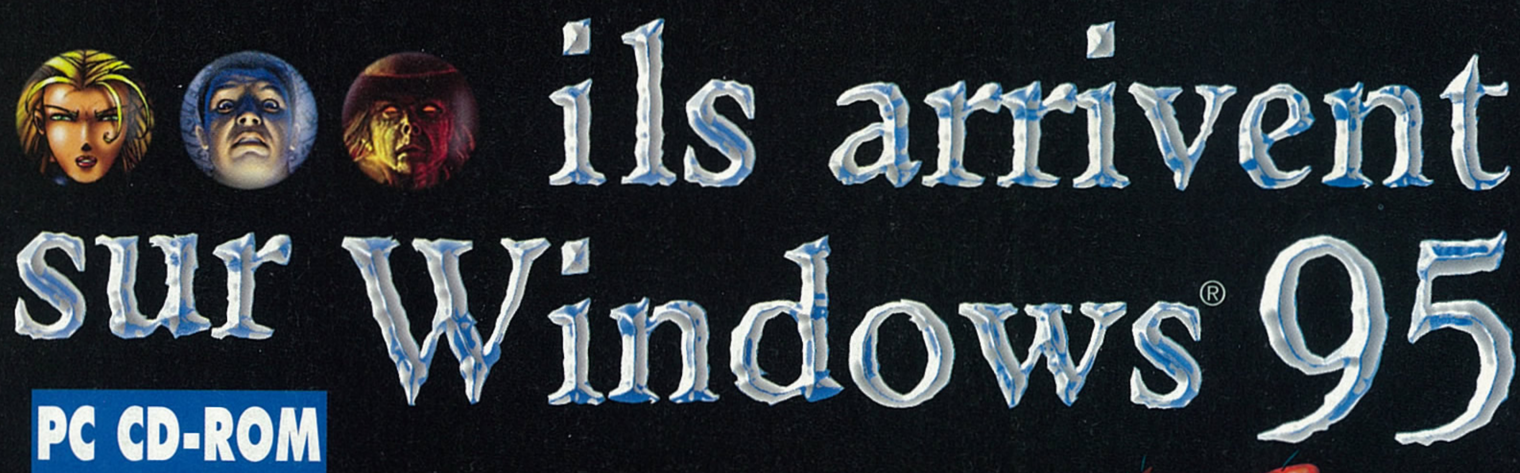

LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS
joystick
N° 75 OCTOBRE 1996
Screamer 2
Discworld 2
Deux fois plus beaux, deux fois plus intéressants
Gene Wars
LE NOUVEAU MIRACLE BULLFROG
Creatures
Quand l'intelligence vient aux PC
Soluces
6 PAGES pour vous aider à finir vos jeux
ECTS, Reportages Previews
52 PAGES D'ACTUALITÉ BRULANTE
T 2788 - 75 - 35,00 F
N° 75 • OCTOBRE 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F
joystick PC MAC
CREATURES • GENE WARS • ZORK • joystick 75 OCTOBRE 1996 • 35 F • ECTS • C'EST L'AUTOMNE



ils arrivent sur Windows® 95

Sommaire

JOYSTICK 75 • OCTOBRE 1996

LES TESTS DU MOIS

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92 592 LEVALLOIS PERRET Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92 588 Clichy Cedex
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Chef des Infos : Jérôme Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Monsieur Pomme de Terre, Fishbone
TESTS : Bob Arctor(Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert),Iansolo(Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Tibérius (Pascal Pluchon).
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Jean Pierre Gavinet, Mic Dax.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin & Florian Dard.
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Directrice de la Publicité : Claudine Lefébvre 41 34 87 25
Chef de Publicité : Antoine Thomas 41 34 86 93
Abonnement : Tél. : 44 89 41 15
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax
Animateur : El fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM – INTEGRAAL
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yacine
Couverture : Creatures © Millenium
Ce numéro comporte un encart d'abonnement broché à l'intérieur du magazine.
Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD-ROM : Fabien Deleval, Lord Casque Noir, Michaël Sarfati.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1995





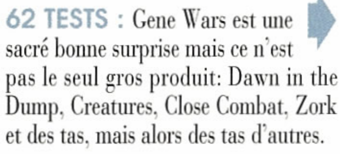
10 NEWS : Douze pages de news pour connaître tous les potins qui agitent le milieu, cerner les tendances et suivre l'actualité brûlante. On vous aura prévenu !

34 Quoi de 9 ? : Nous avons mis la main sur l'une des seules carte Matrox Mystique. Coup de projecteur sur ce bel engin accéléré 3D. Le 21éme siècle sera 3D ou ne sera pas.





36 ECTS : Un salon de londres finalement intéressant. Pas de nouveautés révolutionnaires mais tout de même beaucoup de choses à voir et à prévoir.



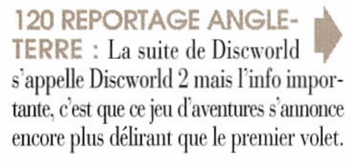
62 TESTS : Gene Wars est une sacré bonne surprise mais ce n'est pas le seul gros produit: Dawn in the Dump, Creatures, Close Combat, Zork et des tas, mais alors des tas d'autres.





68 L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : Alors comme ça, en plein dans les tests, on parle de réseaux neuronaux ? Ben oui, parce que les jeux de demain vont bénéficier de ce concept.

120 REPORTAGE ANGLETERRE : La suite de Discworld s'appelle Discworld 2 mais l'info importante, c'est que ce jeu d'aventures s'annonce encore plus délirant que le premier volet.



124 REPORTAGE US : Morgan est aux Etats-Unis, Lucas Arts aussi. Alors le premier est allé chez le second pour nous rapporter ses premières impressions sur Outlaws. Ouaip' garçons !





140 PREVIEWS : Microsoft prépare son arrivé dans le monde du jeu. Retrouvez aussi Screamer 2, Tomb Raider, Rally ChampionShip, Mech Warrior Mercenary, etc.

Z

THE BITMAP BROTHERS

Génération 4 :
Jouer à "Z" s'est révélé être un vrai bonheur, autant par la réalisation superbe que par l'interface et l'humour.
★★★★★ OR

Joystick :
"Z" est vraiment un excellent jeu !
90 %

PC Team :
Ambiance Bitmap Brothers garantie : graphismes délirants, musique rythmée, humour...
C'est un bonheur !
94 %

PC Fun :
Un jeu d'action / stratégie détonnant, drôle et original.
16/20

CD Loisirs :
Voici le jeu de stratégie que tout le monde attendait !
16/20

PC Loisirs :
Les parties atteignent des sphères rarement atteintes...



SVM Multimédia :
Action ininterrompue, humour ravageur...
Voilà "Z".



CMDR: ZOD

- Des gags désopilants et un humour ravageur !
- 20 niveaux différents sur 5 planètes,
- 6 types de robots et 11 types d'armement,
- Plus de 30 minutes de séquences vidéo plein écran,
- Jouez seul contre l'ordinateur ou jusqu'à 4 joueurs en réseau.





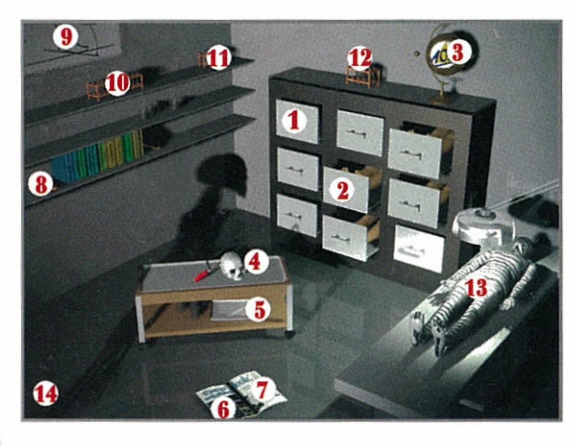


PC CD-ROM, VERSION FRANÇAISE

WARNER INTERACTIVE

sommaire CD 17

Bon, hum, enfin, comment dire. Bref, il y a encore eu un problème avec le CD du mois dernier. Le répertoire DATA qui contenait la quasi-totalité des données du CD a été gravé en minuscule, ce qui le rendait inaccessible aux utilisateurs DOS et Windows 3.1. Windows 95 étant capable de lire ce genre de répertoire, la plupart des utilisateurs de Windows 95 n'ont pas rencontré ce problème. Cela dit, un CD corrigé est envoyé à toutes les personnes qui nous en font la demande. Ce mois-ci, vous trouverez les démos de Genewars, de Road Rash, le shareware de Quake... un mois de connexion gratuite au serveur AOL, un reportage vidéo chez Rowan Sofware (Empire), la solution de Normality et plein d'autres trucs sympathiques.



ERRATUM

Les personnes n'ayant pas rencontré de problème avec le CD du mois dernier (Windows 95) doivent toutefois tenir compte de la remarque suivante. Il est notifié, pour certaines démos DOS, qu'il faut retourner sous DOS pour procéder à leur installation. Il faut en fait ouvrir une session DOS et ne pas retourner sous DOS comme cela est indiqué, faute de quoi il n'est plus possible d'accéder au répertoire DATA.

LA PARTIE PC

L'interface JOYSTICK.EXE fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX4 100 équipée de 8 Mo de Ram et d'un lecteur de CD quadruple vitesse.
L'interface JOYSPEED.EXE est une version simplifiée de JOYSTICK.EXE. Elle nécessite également Windows, mais fonctionne correctement sur un 486DX33 ou DX2 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse.

Installation sous Windows 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert les extensions WIN32S et WING. La plupart du temps, ces extensions ont déjà été installées sur votre système par des logiciels du commerce, ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Si ce n'est pas le cas, il vous faudra procéder à l'installation de WIN32S et WING, en vous rendant dans chacun des répertoires WIN32S et WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant leur SETUP.EXE respectif. Attention, leur installation nécessite 7 Mo de libre sur la partition contenant Windows. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE.
Si Video for Windows n'est pas installé sur votre ordinateur, vous pouvez lancer SETUP.EXE se trouvant dans le dossier VFWINDEO du CD.

Installation sous Windows 95

Pour fonctionner, l'interface requiert l'extension WING. La plupart du temps, cette extension a déjà été installée sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Si ce n'est pas le cas, il vous faudra procéder à l'installation de WING en vous rendant dans le répertoire WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant SETUP.EXE. L'installation de ce dernier nécessite 2 Mo de libre sur la partition contenant Windows 95. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE.

Les commandes de l'interface.

Une fois l'interface démarrée, voici quelques commandes utiles :
Bouton gauche de la souris pour zoomer vers l'avant ;
Bouton droit de la souris pour zoomer vers l'arrière ;
Un double clic sur le bouton gauche permet de zoomer directement sur l'endroit concerné.
Z pour réduire la fenêtre et accélérer l'interface ;
+ et - du pavé numérique pour accélérer ou diminuer la vitesse du Zoom.
Cliquez en dehors de la zone d'affichage des films pour y mettre fin.
Touches ALT + F4 pour revenir instantanément sous Windows

1) LES DÉMOS

GeneWars de BullFrog

Jouable / Système : DOS
Une fois le jeu installé, retournez sous DOS ou bien ouvrez une session DOS (Windows 95) et tapez DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire C :\GENE\. L'installation ne vous laisse effectivement pas le choix du répertoire de destination.

Battle Cruiser Ad3000 de Gametek

Non Jouable / Système : DOS/Windows 95
L'intro du prochain jeu de Gametek.

Bug de Sega

Jouable / Système : Windows 95
Pour installer cette démo, vous devez d'abord installer DirectX2 se trouvant dans le répertoire «\DATA\DEMOS\ROADRASH\DIRECTX», à moins que vous ne l'ayez déjà installé auparavant.
Recopiez ensuite «BUG_DEMO.EXE» dan un répertoire du disque dur et lancez-le pour le décompresser. Cliquez sur «BUG!.EXE» pour lancer la démo.

Deadline de Psygnosis

Jouable / Système : DOS/Windows 95
La démo du jeu de stratégie de Psygnosis. En cas de problème, repassez sous DOS et lancez Install.bat qui se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\DEAD du CD.

Diablo de Blizzard

Non Jouable /Système : DOS

Le film d'intro du jeu. La qualité est tout bonnement incroyable, surtout si l'on tient compte de la taille du fichier ! Recopiez le fichier Diablo.exe se trouvant dans le répertoire «\DATA\DEMOS\DIABLO» dans un répertoire du disque dur, et lancez-le en cliquant dessus ou en tapant Diablo.exe suivi d'Entrée.

Gubble

Jouable / Système : Windows
Un clone de Pac Man qui n'a pas de distributeur en France... pour le moment.

Road Rash d'Electronic Arts

Jouable / Système : Windows 95
Vous aimez la moto ? Eh bien, voilà une démo qui vous ira à ravir. Attention, il faudra installer DirectX2 si vous ne l'avez pas déjà sur votre Windows 95.

Incredible Machine 3 de Sierra

Jouable / Système : Windows
Le troisième épisode de ce soft bizarre se situe entre l'éducatif et le jeu de réflexion.

Monthy Python Holy Grail de 7th Level

Jouable / Système : Windows
Un bref aperçu du deuxième volet des Monty Python. C'est évidemment très drôle, mais est-ce bien la peine de le préciser ?

Tracer de 7th Level

Jouable / Système : Windows
Un jeu de réflexion très spécial. Les règles sont un peu étranges.
Vous devez trouver votre chemin en marchant sur des plaques de couleurs. Vraiment étrange, ce jeu !

Quake d'ID Software

Jouable / Système : DOS
Le shareware complet de Quake. Le must des Doom-like du moment. En cas de problème, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\QUAKE, puis tapez "Install.bat". Suivez ensuite les instructions.

2 Reportage Vidéo. Nous voilà, ce mois-ci, chez Rowan Software, les créateurs de Flying Corps. Ce simulateur de vol édité par Empire nous a littéralement tapé dans l'œil. Un futur carton en perspective.

3 American Online. Le célèbre réseau en ligne AOL s'associe avec nous pour vous offrir un mois et dix heures de connexion gratuite. Cliquez sur le globe pour procéder à l'installation du kit de connexion.

4 Utilitaires/sharewares. Fouillez dans les dossiers, vous y trouverez des mises à jour, des programmes, les derniers anti-virus...

5 Quoi de Neuf
Les objets et périphériques les plus abordables sont dans le magazine, les autres sont ici.

6 La liste des Éditeurs/Distributeurs
7 La solution de Normality en textes et en images.
En cliquant, vous ouvrirez le traitement de texte de Windows et pourrez imprimer le fichier si vous en avez la possibilité.
8 Films d'horreur. Un recueil d'affiches de film qui ont effrayé ma maman.
9 Images lecteurs. Chose promise, chose due : voici les images du gagnant du mois. N'oubliez pas de nous envoyer vos plus belles créations graphiques. Si vous êtes l'heureux élu, vous pourrez choisir l'un des jeux de notre liste «15 jeux qui nous plaisent bien».
10 Les patches. Quelques mises à jour de jeux corrigeant des bugs ou ajoutant des fonctions.
11 Des niveaux pour Warcraft 2.
12 Les plus belles images de jeux. Ce mois-ci, LBA2.
13 Les remerciements
14 EXIT. La sortie, quoi ! Il y a des pas sur l'écran, mais on les voit pas bien.

La partie MAC

Un CD Mieux-Mieux consacré aux images subliminales. Pas d'images ou de programmes lecteurs comme prévu, car vous ne nous en envoyez pas, ou si peu. Alors je vous lance un message, hop comme ça, vite fait. Si vous êtes un fameux graphiste ou que vous programmiez dans vos moments perdus, envoyez-nous vos créations afin que nous puissions les mettre sur le CD. En attendant, vous pourrez trouvez les démos d'Apache Longbow, d'Abuse et de Marathon III. Nous avons été obligés de supprimer la démo non jouable de Secret of the Luxor ; ne vous étonnez donc pas si elle apparaît encore dans CD Mieux-Mieux. Côté mise à jour, vous avez droit à la dernière version d'A10, la nouvelle version d'HellCats, d'Oxyd, de Chaos Overlord. Vous trouverez également des scénarios pour Flying Nightmares, un gestionnaire SCSI, Stuffit Expander et d'autres petits utilitaires chouette de chouette. Enfin, vous avez eu l'heureuse surprise, le mois dernier, de trouver quelques démos très attendues. Sachez cependant que ni Close Combat, ni Zone Raiders ne sortiront en France, sauf peut être en import parallèle.

Responsabilités

Le CD-Rom n°17 fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directement ou indirectement liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. H.D.P. ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de H.D.P. ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Courrier

Coucou ! Avant tout, merci à tous ceux (et celles) qui nous ont envoyé une lettre de candidature. Sans démagogie, on pourrait globalement être copain avec chacun d'entre vous, et ça fait tout drôle. Tout drôle de retrouver des goûts, des expériences, des vécus similaires. C'est un peu comme si, depuis des années, on avait parcouru un labyrinthe à la bougie et que tout d'un coup (paf !) on arrive à destination. Ouf ! on était bien dans la bonne direction. C'est aussi très frustrant de devoir trancher. Lorsque vous lirez ces lignes, nous aurons probablement fait notre choix ; mais pour le moment, il s'agit de trier environ 300 lettres. Désolé ne pas répondre à chacune personnellement (300 lettres quand même !). À propos de lettre, revenons au sujet qui nous préoccupe ici : Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
Cyrille Baron

C'est plus ça que je dis

Le futur s'annonce chargé pour mon cher PC avec toutes les évolutions à venir : MMX, DVD, cartes 3D et compagnie. Ne risque-t-on pas de voir émerger deux standards différents ? Un PC "normal" et un "Extended PC" muni de toutes ces extensions ?

Je suis entièrement d'accord avec toi. Le risque principal provient surtout des cartes 3D. Jusqu'à présent, en effet, on a toujours connu les PC plus ou moins complets : pas de carte son ou bien une carte sans synthèse sonore, etc. Les performances n'étaient pas les mêmes, mais au moins pouvait-on jouer. Avec les cartes 3D, l'ère du PC en tant que standard est fortement menacée puisqu'il existera des jeux tournant exclusivement sur 3D Edge, d'autres exclusivement sur 3D Blaster PCI, sans parler du MMX, standard à part qui nécessitera de changer de carte mère. Bref, dans quelques mois, un lecteur de joystick équipé d'un PC ne pourra pas faire porter son choix sur n'importe lequel des jeux testés : suivant la marque de sa carte vidéo 3D, ce sera tel produit ou tel autre mais pas les deux. Un fameux bordel en perspective. Quant au DVD, attendons un peu car il apparaît déjà que la belle entente qui régnait chez les constructeurs tourne au vinaigre. Et puis franchement, des jeux de 17 Go, ça va donner quoi ? Des longs métrages vaguement interactifs ? Non, merci !

Adieux

Je vous écris parce que je suis triste. Après avoir eu un ZX 81, un Oric, un Amstrad CPC, un PC 386 SX, puis un 386 DX et enfin un 486 DX, mon compte en banque ne pourra plus m'aider à passer à la vitesse supérieure. Le Pentium 166 est devenu la machine de base (j'exagère à peine), et il y aura ensuite les cartes 3D, les MMX, la RAM, etc. STOP !
Voilà, mon aventure informatique se termine. Je regrette que les éditeurs n'aient pas mieux exploité le 486.
Cyril, Eysines

Voilà, je me range des voitures. Fini la course à la performance, l'investissement nécessaire à faire tourner le dernier jeu en date sur un P56 à accélérateur de particules. J'abandonne la course, mais je resterai en contact. Ça va être dur de voir passer dans Joy les dernières nouveautés avec graphisme et sons à baver d'envie.
La naissance de ma petite fille me donne envie d'investir pour elle plutôt que dans le nouveau lecteur CD 18 vitesses avec 4 braquets et l'huile de ridange en option.
Cette décision prise, que me reste-t-il à faire ? Eh bien à jouer avec les budgets, des vieux trucs à durée de vie renouvelable, un peu comme les chats. Pas de nostalgie et encore moins d'amertume, juste un témoignage. Je continuerai d'attendre le facteur tous les mois, faut se tenir au courant. Et puis vers 2003, 2006, j'aurai sûrement l'occasion d'apprendre à ma fille à utiliser le nouveau complexe informatique, celui qui aura détrôné les P56 à accélérateur de particules. Tout compte fait, ce sera sûrement elle qui me l'apprendra.
F. Richard, Plaisance du Touch

Eh bien, c'est pas très rigolo tout ça. C'est aussi très préoccupant, car c'est la première fois que des lecteurs reconnaissent être obligés de baisser les bras pour raison économique. Deux d'un coup. Brrr... Il est certain que cette course au matériel est complètement sidérante. Je viens de passer du DX2 au Pentium 150, mais bon, c'est mon job après tout. Si je ne bossais pas à Joy, je ne sais franchement pas si j'aurais fait ce choix. Cette course sans fin est débile, mais aussi extrêmement dangereuse. C'est à cause de cela qu'en France nous sommes sous-équipés, car qui dit "matériel neuf" dit "nouveaux drivers" pas forcément au point et donc machines qui plantent. Si le fana adore ça et passe autant de temps à bricoler son PC que d'autres leur vieille Coccinelle ou leur mobylette, l'utilisateur moyen, comme son nom l'indique, veut juste utiliser sa bécane. Point. De plus, plus le marché s'élargit et plus l'on va taper dans des franges d'utilisateurs absolument pas branchés. J'aimerais voir la tête du type qui s'est équipé Multimédia Plug and Play 95 à Noël, après avoir hésité des années parfois à se mettre à l'informatique, lorsqu'un vendeur lui expliquera dans six mois que son engin est bon pour la casse. J'imagine que la prochaine fois, il préférera mettre la stéréo dans sa voiture ou offrir un lave-vaisselle à sa nana. Et les éditeurs continueront à se demander pourquoi ils ne réussissent pas à vendre plus de logiciels. Les foyers se seraient-ils équipés en magnétoscope, s'il avait fallu changer de scope tous les six mois pour lire les nouveaux films ? Non, naturellement.

Longue distance

Je possède deux ordinateurs placés à 10 ou 20 mètres l'un de l'autre. Je souhaiterais les mettre en réseau pour jouer à Warcaft 2, Z, etc. Le vendeur d'un grand magasin d'informatique m'a annoncé un prix de 2 000 francs ! Je me demande si je ne ferais pas mieux d'acheter deux cartes Ethernet, ce qui me reviendrait à 700 francs à tout casser. J'utilise Windows 95.
A. Gore-Coty, Paris

Avant tout, tu peux consulter Joystick n° 70 page 66, nous y parlions des réseaux. Ton idée est en effet la bonne. Il te faut 2 cartes Ethernet compatibles NE2000 (surtout pas de EZ2000 !) et un câble coaxial. Tu devrais t'en tirer pour 500 balles si tu les prend en Bus ISA (c'est aussi bien que du PCI pour jouer). Vérifie qu'elles sont bien Plug and Play si tu ne veux pas perdre du temps à les configurer sous DOS. La mauvaise nouvelle maintenant, c'est que 10 m ou 20 m, c'est pas du tout la même chose. Il faut tester, mais si le câble fait plus de 10 m, il faudra acheter un répéteur pour pallier les ralentissements ; et un répéteur, ça coûte 1 000 balles. Bon, il y a plus qu'à mesurer tout ça.

Mac Panic

J'aimerais que vous m'expliquiez ce que signifie cette entourloupe dans le n° 74, page 117. Les hors-séries Joystick passent au Mac ! Et puis quoi encore ? Le mac ne représente que 20 % du magazine (6 tests sur 30). Le PC est la plate-forme Multimédia, alors je ne comprends pas.
N. Matthieu, Maizière

On se calme, on ne panique pas. "Les hors-série passent au Mac", c'est une expression. Ils passent au Mac lorsqu'on fait un hors-série Mac, mais personne n'a dit qu'on ne ferait plus jamais de hors-série PC. Quant au contenu du magazine, il faut contenter tout le monde. Pour être totalement transparent aussi, j'avoue que plus de lecteurs c'est toujours bon à prendre d'un point de vue économique. Ça permet d'avoir plus de sous, de vendre aussi plus de pub et donc d'avoir plus de pages. Et ça, tout le monde en bénéficiera, Mac ou PC. Le nombre de lecteurs pour un magazine, c'est exactement comme l'audimat à la télé. L'important est de ne pas en être esclave ; mais il ne faut pas être hypocrite non plus. Nous essayons d'être représentatifs du marché, et s'il y a des utilisateurs et des jeux Mac, eh bien on parle du Mac. Je vais même aller encore plus loin, et ça risque de ne pas te plaire : si les jeux étaient tous sur Mac, on ferait avant tout un canard Mac. Mais oui !

En direct avec la rédaction sur le
3615 JOYSTICK



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Comme on le prévoyait, la tendance de cette fin d'année est l'accélération 3D. Comme on le prévoyait aussi, hélas, tout cela va foutre un fameux bordel. Comme je le prévois, la phrase précédente va choquer certains éditeurs. C'est un vieux débat mais il est bon de mettre ça à plat. Qu'on se le dise, Joystick n'a jamais été et il ne sera jamais "Politicaly Correct". Idem en ce qui concerne son lectorat. Ça tombe bien, ça nous permet donc d'être en adéquation avec ledit lectorat. Un produit plus policé pourrait plaire à d'autres. Autres lecteurs, autre journal que nous ne souhaitons pas faire. Les gens ont, d'un texte "bien écrit", une notion toute scolaire. Des gens qui n'ont jamais rien lu depuis leur Lagarde et Michard. C'est vrai que des gros mots, on en rencontre peu chez nos grands auteurs officiels. Mais si on lit Nabokov plutôt que Guy des Car, Joyce plutôt que Cronin ou bien Miller, Mirbeau et autre Céline, on s'apercevra qu'un texte exprime des idées et que certaines idées nécessitent qu'on les exprime par un langage un peu leste. On pourrait aussi parler du "champ sémantique", c'est-à-dire du sens qu'a un mot suivant le contexte où il est employé. Si je dis "merde" à mes parents (je ne l'ai d'ailleurs jamais fait), ça n'a pas la même signification que si je dis "merde" à un pote. Et puis je pourrais parler du "signe" et du "sens", du "signifiant" et du "signifié", mais vous savez, chez Joystick, on n'est pas très malin, on ne s'intéresse qu'aux jeux...

Fin de la (grosse) parenthèse. Les cartes 3D, donc, vont foutre un fameux bordel. D'ici quelques mois, il faudra non seulement choisir la bonne carte, mais aussi accepter sereinement que tous les jeux ne tourneront probablement pas sur la carte en question. Dans quelques mois, on ne dira plus : "j'ai un PC", mais "j'ai un 3D FX", "j'ai un Videologic". Brrr...

Cyrille Baron

Sirtech le retour

Il y a déjà 16 ans, Sirtech lançait le premier jeu de la célèbre série «Wizardry», d'excellents jeux de rôle sur ordinateur. Ces dernières années, Sirtech s'est un petit peu fait désirer, mais tout s'arrange maintenant puisqu'un nouveau volet de la saga Wizardry va débarquer sur PC d'ici la fin de l'année : Nemesis, The Wizardry Adventure.

Le titre est assez clair, il s'agit là d'un jeu d'aventure. Entièrement en 3D et reprenant les grands thèmes déjà développés par Wizardry : le joueur aura sa dose de dragons, de monstres divers, de donjons et de trésor à récolter.

Depuis un tout récent accord, c'est Ubi Soft qui se charge de la distribution des jeux Sirtech en France. Du coup, Ubi bosse déjà sur la traduction de Deadly Games, la suite de Jagged Alliance, qui vient juste de sortir aux States.







Telex

Un jeu mettant en scène le groupe Iron Maiden est en cours de développement chez Funsoft. Pour le moment appelé Melt, la chose tournera sur PC et PlayStation.

Canson se fait gratter sur Internet

Les papiers Canson, sur lesquels nous avons usé nos fonds de culottes, euh, enfin vous voyez l'idée, décident d'investir Internet en confiant à la société Integra la réalisation de leur serveur Web. Canson annonce un aspect «institutionnel» de leur page Web. On pouffe lorsqu'on pense à ce que «institutionnel» peut bien vouloir dire dans le cadre d'une homepage. On re-pouffe lorsqu'ils nous annoncent que Integra travaille à la mise en place d'un système à «accès protégé». On imagine la scène : «M. Canson, il nous faut absolument 700 000 balles de plus pour que votre page Oueb ne soit pas piratée» ! Moi, je suis déjà parti rançonner Bonduel.



Concours Warcraft 2

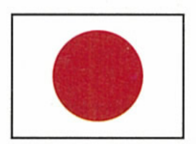
Le magasin U-Boat à paris organise, le week-end du 5 au 6 octobre, un concours de Warcraft 2 ; ce qui veut dire que si l'exemplaire de «Joystick» que vous tenez entre les mains est paru en retard de 10 jours ,vous l'avez dans l'os.
En revanche, et là on est sûr de notre coup, les 19 et 20 octobre aura lieu un concours sur Quake réservé aux professionnels du multimédia.
Enfin, le week-end du 27 octobre, aura lieu un concours réservé au public cette fois (ouf, on respire !) avec des tas de matos délire, comme par exemple des joysticks pouvant servir de manches et des systèmes de casques et de micros pour que les joueurs puissent communiquer entre eux : (1) 43 58 54 95.



CACHE-CACHE DVD

Les constructeurs jouent à cache-cache DVD
Les constructeurs japonais jouent l'intimidation et les plans j't'embrouille. Alors que Sony devait lancer son lecteur DVD bientôt, voilà que la grande dame a les foies et se retire du marché temporairement. Sony joue la frileuse... prétendant que le marché n'est pas près, qu'il n'y a pas de softs et pas assez de demande. Du coup, Matsushita, qui lance deux modèles en novembre, l'un à environ 4 500 balles et l'autre à peu près 3 500 au Japon, se retrouve tout seul et se frotte les mains. Les lecteurs devraient débarquer par chez nous les Européens, l'année prochaine. Matsushita prévoie un parc d'1,5 million de DVD dans les foyers d'ici la fin 97, et 80 millions d'ici l'an 2000. C'est pas rien. C'est peut-être une erreur d'appréciation. Eh, sérieux, vous les voyez se contenter d'écouler leurs DVD pendant trois ans sans balancer un nouveau standard ?

Question d'éthique



La CESA, une association japonaise regroupant des éditeurs de jeux, vient de pondre un code d'éthique de la profession déjà signé par quatre-vingt-dix d'entre eux. Au programme, moins de sexe et moins de violence, et la promesse de s'attaquer aux programmes de jeux obscènes. Au Japon, des jeux obscènes c'est une petite fille en soquettes qui montre sa culotte blanche en rougissant. «Éthique» a parfois une fâcheuse tendance à rimer avec «censure».
Ouais, mais c'est au Japon.
Rigolez pas, ça nous pend sacrément au nez.

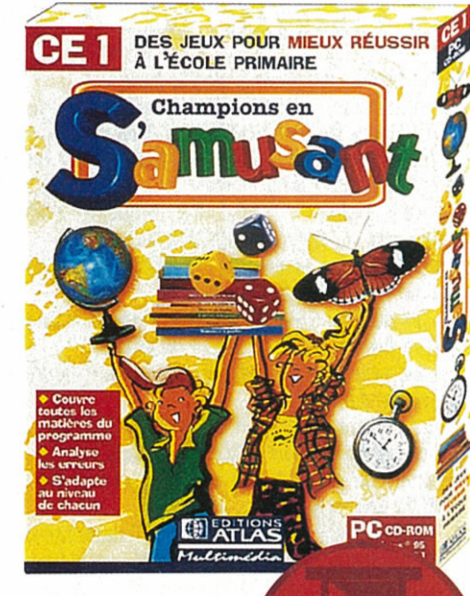
Peine de mort pour les voleurs de briquets, pour les gens qui ne laissent pas de message sur les répondeurs et pour les pauvres nains qui disent du mal d'ARTE.



Telex

Gare ! Si votre ordinateur vous explique que "HDEuthanasia by Demon Emperor: Hare Krisna, hare, hare, ...", alors c'est que vous êtes victime du virus Hare, une cochonnerie multimode, furtive et polymorphe, qu'il est trop tard, que votre disque dur est en train d'être effacé, et que tant pis pour vous. Pour les autres, ceux qui n'y sont pas encore passés, une seule solution, FindVirus de AB Soft.

Atlas les Enfants



Lassé de ce que les marmots utilisent le PC de leur parents pour jouer à Doom au lieu de réviser leurs leçons avec des softs éducatifs pourtant hyper-attractifs, les prestigieuses éditions Atlas nous annoncent la parution de «Champions en s'amusant». Atlas compte sur le module d'intelligence artificielle spécialement développé pour captiver l'enfant qui, tenez-vous bien, «ne refera jamais deux fois le même exercice». En gros, ça doit vouloir dire qu'un élève de CP aura le droit d'apercevoir une seule fois l'alphabet, qu'il survolera en deux minutes les tables de multiplications, puis sautera directement aux équations à x degrés pour finir dingue dans un asile ou en Math Spé deux mois après l'achat de ce petit bijou. Un bon point, ça coûte 269 francs.



Peine de mort pour les baleines, peine de mort pour les ultrasons.



SSM

Simon & Schuster Macmillan s'introduisent sur le marché français de l'édition depuis cet été. Au lieu de sortir des compendiums de la banalité sur le multimédia et autres technologies à objectifs confus, les frères Macmillan (enfin c'est p'têt des cousins) nous créent la collection Labo SSM, des livres qui risquent de faire mal grâce à leurs CD-Rom . Ces jours-ci, on pourra trouver un livre sur la programmation du langage Lingo, un second sur les applets Java, ainsi qu'un coffret Adobe Press à 499 f.

Peine de mort pour les couples qui obstruent le passage avec leur landau, peine de mort pour les ballons de foot, peine de mort pour l'électricité statique à la con.

Peine de mort pour les artistes ratés qui "travaillent" dans le CD-Rom. Peine de mort pour les pauvres keums qui draguent en parlant d'informatique.

Mécanique des fluides rigolos

Mondialement sollicités pour leur maîtrise experte de la comptabilité européenne, des législations internationales sur les droits en micro-informatique, ainsi que (et c'est moins connu) de l'humour et de la bande dessinée, nos confrères de "Fluide Glacial" ouvrent un site web : **www.fluideglacial.tm.fr**
On pourra s'y faire gauler du pognon en y commandant des t-shirts, des vieux numéros, des reliures, ou en s'abonnant. On pourra aussi y trouver des renseignements sur les auteurs qui participent au journal, correspondre avec eux via-email, participer à leur concours de dessins d'humour drôle qui font rire, accéder à leur base de données sur les maladies de la vigne (et c'est moins connu) et sur tous les anciens numéros de "Fluide". Et puis, j'y ai jeté un œil, il est vachement bien leur site. On est pas peu fier à "Joy", parce qu'en plus, c'est un pote à nous qui l'a fait : le vieux 150 ! Coucou, p'tit gars !



Résultat du concours Grand Prix 2 10ème et 11ème manche

1er prix : 1 scanner à plat Scorpio
- 42 points : L'HUILLIER Michel 8 Allée du Val Fleury 93160 NOISY LE GRAND

2ème prix : 1 maquette FERRARI 641/2 au 1/12ème (37 cm)
- 39 points : MUHLACH Frédéric 190 Impasse du Xaty 88100 TAINTRUX

du 3ème au 5ème prix : 1 abonnement de 1 an à la revue Auto Hebdo
- 34 points : SERRE Gérard Résidence Haute Rive Bat A n°172 22300 LANNION
- 34 points : LUTZ Michel 6 Rue des Fleurs 68680 KEMBS
- 34 points : GOUPILLEAU François 8 Sq. Constant Marguerittte 35000 RENNES

du 6ème au 10ème prix : 1 jeu PC CD-ROM Grand prix
- 34 points : BARREAU Sylvain Lotissement Ernest Marty 81240 ROUAIROUX
- 34 points : MARAIS Alain 35 Rue des Minimes 92400 COURBEVOIE
- 34 points : BOUTOT Laurent 13 Rue de l'Argonne 87100 LIMOGES
- 33 points : VIGNON Grégoire 665 Chemin de Russan 30000 NIMES
- 33 points : REYMONDET Stéphane Le Curtillet 39200 AVIGNON LES ST CLAUDE

du 11ème au 20ème prix : 1 Bloc-note spécial Grand Prix 2
- 33 points : FRENOY Guillaume 5 Allée des Flanvuches 91250 SAINTRY
- 33 points : DEZILLEAUX Sylvain 21 Rue de la Villette 49122 LE MAY SUR EVRE
- 32 points : LEDUC Fabrice 35/8 Rue de Schwerte 62400 BETHUNE
- 32 points : BORDIER Franck 15 Bd Pasteur 94260 FRESNES
- 32 points : GALLIEN Bruno 48 Rue Maximilien de Robespierre 93600 AULNAY SOUS BOIS
- 32 points : JOLI Nicolas 2 Rue du Boite 95280 JOUY LE MOUTIER
- 31 points : LELACHE Jean-Renaud 6 Rue du Dr Vaillant 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS
- 31 points : QUILLIEN Franck 13 Rue Mozart 44110 CHATEAUBRIANT
- 31 points : POTTIER Benoît 3 Rue de la Fontaine Soutiret 02290 MORSAIN
- 31 points : MERMET-BOUVIER Pascal 30 Chemin des Erables 42580 L'ETRAT

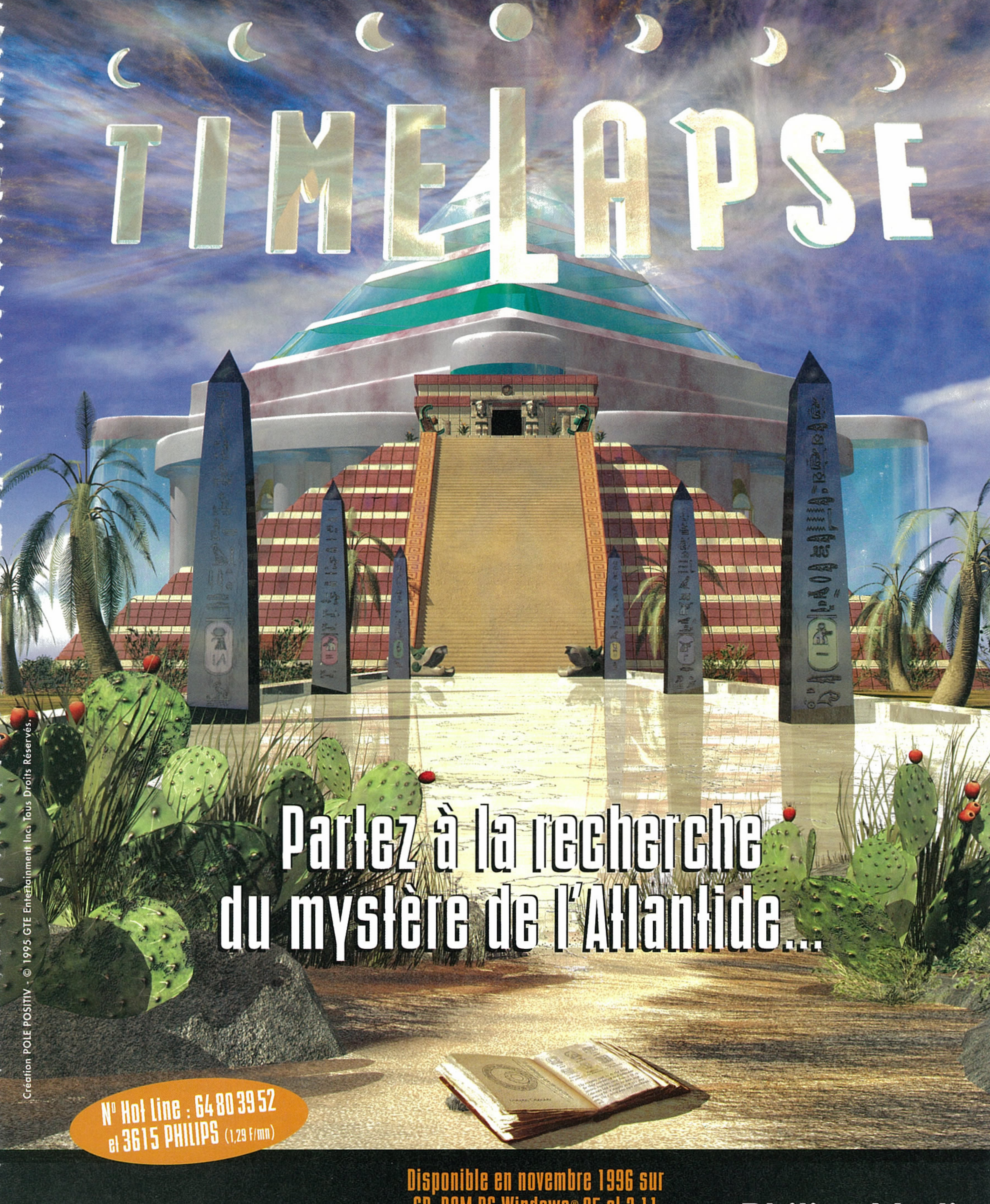
Jumanji

Peine de mort pour les gens qui sont pas déguisés dans les soirées déguisées, et peine de mort pour ceux qui sont déguisés.

Je ne t'aime pas, Robin.
Mince, il va nous poursuivre partout, alors ? Philips Media va sortir très bientôt l'adaptation de «Jumanji», sur PC. «Jumanji», vous savez, le film avec Robin «full of shit» Williams sorti l'année dernière chez les Ricains. Alors déjà qu'il fallait que je l'évite au cinéma, le gars Williams, à la télé, dans les magazines... voilà que maintenant je vais devoir faire gaffe en allumant mon PC.
Le jeu devrait s'adresser aux plus jeunes et proposer cinq petits jeux d'arcade tirés de scènes clés du film. Bah, mince !

Sans limite de Prix

Pour fêter l'arrivée de la version française du somptueux Flight Unlimited, Ubi soft la commercialise au prix exceptionnellement bas de 199 francs. Ce serait un crime de ne pas se l'offrir. On pourra aussi trouver la version W95, que l'on ne verra pas dans les rayonnages, mais que le distributeur vous échangera à l'œil contre votre version MS-DOS. Pour ceci, vous devrez envoyer vos tickets de pain à Euro-maintenance, le Service Après-Vente d'UBI.



TIMELAPSE
Partez à la recherche
du mystère de l'Atlantide...
N° Hot Line : 64 80 39 52
et 3615 PHILIPS (1,29 F/mn)
Création POLE POSITIV - © 1995 GTE Entertainment Inc. Tous Droits Réservés.

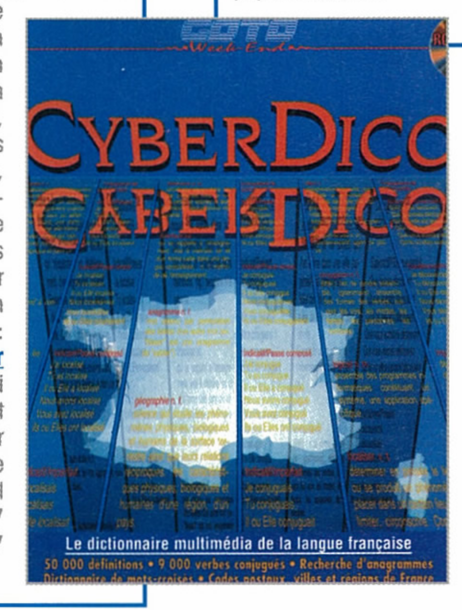


Un Site web à Werber

On nous annonce la création d'un site sur «la révolution des fourmis» réalisé avec la collaboration de l'auteur de cette oeuvre qui s'est inexplicablement bien vendue, mais est-ce si étonnant au pays du psychiatre rené Charcot. On y trouve entre plein d'autres choses (sûrement plus intéressantes mais dont j'omettrais de parler), une interview de Francis Werber l'auteur de la trilogie des fourmis. Sur une quinzaine de questions, Werber développe sa conception du monde qui semble être pour le moins rigolarde et passe par tous les états psychologiques: Réaliste: «Je suis un être humain de la planète Terre. Et je suis vivant ici et maintenant.» Humble: « Je pense que les religieux et les athées sont des prétentieux.» Cosmique: « C'est une énergie immense qui traverse l'univers et qui fait qu'une graine se transforme en arbre.» Songeur: « Peut-être que dans une réalité parallèle je suis déjà mort et vous aussi.» Puis, enfin lucide: « Je suis devenu journaliste scientifique 6 ans au Nouvel observateur et j'ai ouvert ma gueule et j'ai donc été viré et je suis devenu chômeur.» Pour rejoindre la secte de ses fans, c'est au **Http://www.mediaquest.fr/fourmis** .

News 0,03 centimes le mot

Malgré son titre pourri, CyberDico est un CD qui mérite votre attention. Il contient plus de 300 000 mots de la langue française, 50 000 définitions, un dictionnaire de mots-croisés et d'anagrammes, et conjugue 9 000 verbes à tous les modes. CyberDico permet également de localiser sur la carte de France une ville dans son département et sa région en entrant son nom et son code postal. Alors, convaincu ? Bon, c'est pas l'Encyclopedia Universalis, on est bien d'accord là-dessus, mais CyberDico ne coûte que 99 balles. Pas cher ! Et puis, moins cher encore, il existe une version Online du programme: **http://www.goto.fr/cyberdico.** Dernière solution, si vous êtes définitivement radin et désirez commander une version gratos (valable 60 jours) de CyberDico, il vous en coûtera 5,57 francs/minute sur le 3617 GOTO. Bien fait !



Telex

Sierra Online fusionne avec CUC International Inc., une énorme société de services de 11 000 employés, spécialisée dans la vente de services par ordinateur et par Internet, et qui tape dans la Restauration, l'Automobile, les Voyages, la Santé, les Finances, etc.
Parallèlement, CUC, la libido en ébullition, a également fusionné avec la société Davidson, éditeur de logiciels éducatifs, numéro 2 aux États-Unis, elle-même propriétaire de Blizzard à qui nous devons Warcraft 1 et 2.

Peine de mort pour les pubs, pour l'eau minérale qui donne envie de pisser. Peine de mort pour les pubs McDo qui font croire que bouffer du gras rend les enfants heureux.

Peine de mort pour les chiens de mon voisin qui aboient quand quelqu'un monte l'escalier, peine de mort pour les chiens.

Un nouveau commerce ouvre ses portes

PLUS LE JEU VIDÉO DEVIENT PAS CHER ET INDIVIDUALISÉ, PLUS NOUS EN FAISONS UNE ACTIVITÉ COLLECTIVE ET RENTABLE...

C'EST PAS CON HEIN ?

YACINE

Un nouveau «Centre de loisirs multimédia» de la chaîne Score Games a ouvert ses portes rue d'Amsterdam, en face de ma gare Saint-Lazare ; au programme, un rez-de-chaussé réservé aux consoleux et le premier étage réservé aux jeux micro PC et Mac avec un choix de produits de plus de 100 000 jeux.

Mais comment font-ils pour avoir tous ces jeux ? Ben, ils ont du blé et ils les achètent.

Peine de mort pour tous les animaux inutiles : lapins, , pingouins, chats, hamsters, , et en règle générale pour tous ces putains d'animaux qui ne payent pas la CSG.

Peine de mort pour les providers Internet qui censurent les newsgroups de culture suédoise.

Spectrum Holobyte fait ses courses

Son petit panier à la main, le boss de Spectrum Holobyte a fait le tour des étals de toutes les équipes de développement pour finalement s'arrêter devant celle d'Epic MegaGames. Vous savez qui c'est, hein, nous vous avons déjà parlé d'eux, ils développent Unreal en ce moment, l'un des jeux PC les plus attendus de l'année. Monsieur Spectrum a tellement été impressionné par ce qu'il a vu tourner, qu'il s'est payé le moteur d'Unreal, comme ça, hop, sans hésiter. Rappelons que le moteur 3D en question est compatible MMX, et qu'il affiche des ombres et des éclairages particulièrement impressionnants, et à toute bombe. Spectrum Holobyte prévoit de sortir 3 jeux utilisant ce moteur d'ici 1998. Pendant ce temps-là, les gars d'Epic MegaGames se frottent les mains, ils gagnent tout plein d'argent avant même d'avoir fini leur jeu, et deux autres éditeurs les ont déjà contactés pour acheter, eux aussi, le moteur magique.

Que c'est-t-il passé a Roswell en 1947 ?

Le gouvernement nous cache-t-il quelque chose ?

Qui peut bien être responsable de ces meurtres en séries ?

Les aliens sont-ils déjà là ?



FAST, VITE!

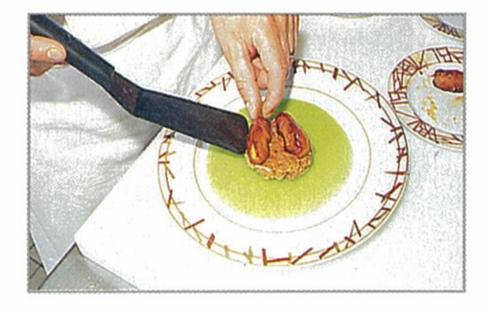
Fast Technologies, filiale française de Fast Multimédia Inc. (le Inc, ça veut dire que c'est pas français) nous annonce la parution de la dernière version de son logiciel d'acquisition vidéo. Ce dernier offre des options plutôt sympa, comme la réparation de clips vidéo endommagés, des benchmarks pour optimiser au mieux sa carte d'acquis. Ces deux derniers seront vendus au prix de rien depuis Internet au **HTTP://WWW.FAST-MULTIMEDIA.COM**

Corel Word Perfect pour Power Mac

Corel Corporation, encore, nous annonce la sortie de Corel Wordperfect 3.5 qui se trouve être la mise à jour de Wordperfect 3.5 commercialisé jusque-là par Novell. Il sera livré en standard avec une collection de 150 polices vectorielles, 5 400 ClipArts, 200 textures différentes les unes des autres, 67 sons pour les jours de pluie et 200 photos de lapins. Puisque vous aimez les chiffres, en voici quelques autres : cette nouvelle version du traitement de texte demandera un Mac LC, 2 ou supérieur, le Système 7.0, 2 mégas de Ram. Il occupera 6 mégas sur le disque dur et sera vendu aux alentours de 1 990 francs HT en version complète, l'update sera commercialisé à 790 F HT.

Telex

Imagina Club, c'est une association de la loi 1901 qui se propose de vous initier gratos à la prise en main d'un PC ainsi qu'à l'utilisation de quelques logiciels. C'est également un club de passionnés de jeux micro. Ça fait déjà deux bonnes raisons de leur rendre une petite visite. Imagina Club, 7 Rue de Sully, 47000 Nérac. Tél. : 53.65.50.75.



Potache au légume

Titus nous présente, à travers son nouveau produit, l'apôtre du cholestérol et le chantre du foie cirrhosé ; j'ai nommé le grand chef français Bernard Loiseau. Grâce à ce produit magistralement réalisé, Bernard va essayer de nous inculquer à nous, disciples de la junk-food, quelques vagues notions de gastronomie française, comme décorer une table ou faire cuire autre chose qu'une carte-mère... Le côté didactique nous permettra d'apprendre à choisir notre menu en toutes circonstances (à pied, à vélo, à table avec Jean Moulin) et sans mauvaises surprises. Cyber Bernard nous traînera aussi dans les cuisines d'un grand restaurant 3 étoiles, pour découvrir l'envers du décor avec délectation. Une manière bien agréable de découvrir l'un des plus grands patrimoines de notre nation, sa cuisine... Le nom de code de ce didactique : Bernard Loiseau Interactif





AH-64 D Longbow attaque la Corée

On ne peut stopper la haine destructrice des pilotes d'AH-64D Longbow. Origin leur sert donc la sauce avec une joie non feinte, puisque débarque, avant la fin de l'année, une extension pour AH-64D Longbow, donc, l'excellent simulateur d'hélico (voir test dans le dernier «Joystick», et dans celui d'avant aussi, tiens).
Flash Point Korea – c'est le titre de cette charmante nouveauté – propose d'aller faire son guignol en Corée. 140 missions, soit une campagne complète, des nouvelles armes et une intelligence artificielle améliorée des troupes contrôlées par l'ordinateur. Faut pas rêver, les missions consisteront à massacrer, tuer, détruire et compagnie. Malheureusement, toujours pas d'option permettant le jeu à plusieurs simultanément.

5 suspects pour 2 oscars

Peine de mort pour les serveurs du Mc-Do qui oublient la moitié de votre commande.

On prend cinq truands notoires, actifs ou rangés, un commissariat bourré (non, non, pas comme ça !) de flics sur les dents, l'écume aux lèvres, prêts à bondir sur le moindre indice. On saupoudre d'un machiavélique individu, mi-homme, mi-légende, brillant par son absence pesante. On laisse mijoter 1h45 et on obtient un magistral thriller, doré à souhait et baignant dans son sang. Pour donner du goût, vous pouvez ajouter un rien de massacre collectif, une intrigue à couper le souffle mais pas trop, et un bon coup de théâtre. Voilà, c'est prêt, servez froid, comme les cadavres. Des Usual Suspects incontournables.

Polygram Video, 150 F environ.



Virtual TWA 800

L'association Pilote virtuels de France, dans le but de promouvoir le pilotage sur simulateur qui a le mérite, lui, de pas faire trop de morts par mauvais temps, continue d'éditer son bulletin de liaison sur CD-Rom. Maintenant, ça tourne avec une interface au format HTML : vidéo, images, Java et toute la clique. On pourra aussi trouver sur ce CD une flopée de compléments pour Flight Simulator 5.1 comme des avions, des scénars, des utilitaires, etc.







Telex

Le 12ème Salon de la Micro-informatique et du Multimédia se tiendra cette année le 1er décembre 1996 de 10 à 19 heures, dans les locaux de la Maison pour tous, 6 rue Albert le Barillier, à Anglet dans le département 64. Moi, je préférais quand c'était au Palais des Congrès.



«Tellement moins bien.»

On connaissait Banner, voici PrintMaster. C'est un bidule pour faire des affichettes, des cartes de visite, des menus, des pancartes, des cartes de vœux, des calendriers et tout le bordel. Dedans, ils filent plein de fontes TrueType, des logos, des images, etc. Comme X-Press, en moins bien, mais tellement plus simple et tellement moins cher. Le genre de softs pas trop compliqués à programmer, qui se vendent comme des p'tits pains. Un bon plan. Si vous ne savez pas quoi faire de vos week-end, programmez un truc de ce style, vendez-le à un gros éditeur et envoyez-moi 10 % de vos gains parce que, quand même, c'est moi qui vous ai filé l'idée.

Echecs Online



Non content de nous offrir de bons jeux d'échecs sur ordinateur avec la gamme Chessmaster, Mindscape s'attaque également aux Échecs sur le Net. On pouvait déjà s'amuser assez facilement avec des petits freewares à télécharger pour jouer contre des joueurs du monde entier (via une liaison Telnet). Des serveurs de ce type existent aux States, en Suède et même en France. Je ne suis plus trop sûr pour la Suède, en fait ; en tout cas, c'est un pays par là-haut où il fait froid et tout. Bref !
Mindscape ouvre donc The Chessmaster Network sur le Web (www.chessmaster.com), avec des infos, l'historiques des échecs, des problèmes et même des forums de dialogues. Mieux encore, vous pouvez télécharger gratuitement sur ce même serveur un superbe client qui vous permettra de jouer aux échecs avec une très bonne interface dans la lignée de la gamme ChessMaster. Excellent ! Le soft et le site sont en Beta Test en ce moment, tout est gratos, profitez-en.

Peine de mort pour les chauffeurs de taxis parisiens, peine de mort pour les anciens chauffeurs de taxis parisiens.

Ce qui me passe par la tête



Nature Interactive est un CD-Rom édité par Hachette Multimédia, qui nous amène dans un parc naturel où le promeneur pourra déambuler comme dans un jeu d'aventure, à la découverte de la faune et de la flore européenne. Parfois, au détour d'un fourré, un mouvement fera réagir le promeneur ; une poule d'eau sortira de derrière un buisson, et l'utilisateur pourra la photographier. Utilisant des technologies de pointe comme Quicktime VR ainsi que la photographie traditionnelle, Nature Interactive mélange vidéos, photographies, dessins, ambiances sonores avec parcimonie et bon goût. Pour Macintosh et PC.

Un de plus

Au rythme où les jeux basés sur l'univers de Star Trek sortent, j'en viens à me demander si tous les Ricains ne sont pas des trekkistes. Un nouveau film sort le 22 novembre aux States, «Star Trek: First Contact» ; et déjà Spectrum Holobyte annonce une adaptation pour PC.
J'ai pas trop compris le scénario, une histoire sordide de tartines grillées trop grillées qui se termine en guerre contre des mutants venus d'une planète stupide qui veulent capturer l'Enterprise pour aller à la pêche je ne sais où.



Peine de mort pour les gens qui disent «Ça repousse pas quand on fait tomber une pièce», peine de mort pour leurs frères qui disent «Bon week-end, à lundi !».

Sierra introduit le Mac

Vite, vite, avant que le Mac ne disparaisse, Sierra se grouille de sortir ses jeux d'aventure sur cet ordinateur. On verra ainsi donc arriver 3D ultra Pinball : Creep night, Rama et Caesar 2 en décembre. Ce dernier nous est présenté comme la simulation d'évolution urbaine la plus aboutie, sans doute en matière de tout- à- l'égout et d'orgies ? Mais non, on plaisante, il ne va pas disparaître, le Mac. Sur quoi on bosserait ?

Néo Internet

«Formation rapide sur Internet» respecte en tous points son titre insipide : on le lit, et on est formé à tous les principes de base de la communication informatique, comme ça, hop ! On apprend aussi les nouveaux mots ringards en cours chez les formateurs, comme par exemple «images sensibles» pour désigner les zones cliquables sur une page HTML. C'est chez Dunod, et ça vaut moins de 100 francs .

Telex

Cet automne, Codemasters sortira un jeu de rugby : Jonah Lomu Rugby. Trente-deux équipes internationales pourront se latter dans la boue et dans toutes les conditions climatiques imaginables. On pourra accéder à toutes les statistiques des joueurs : poids, puissance, taille, fréquence des rapports sexuels, etc.



Au revoir et merci

Je vais avoir beaucoup de mal à vous dire du bien des dernières sorties de Microforum. Bon, ça commence par Internet Connection 96, un bookmark de plus de 20 000 sites web classés par thème. Pas un seul site de cul. Super ! 90 % des gens sur le web (dont moi) cherchent des forums de cul, et c'est le seul truc un peu difficile à dégoter. Mais dans Internet Connection 96, non, vous n'en trouverez pas. Ah ça oui, des sites sur le jardinage ou les handicapés, vous en trouverez à la pelle. Alors je vais vous donner un p'tit truc qui vous évitera une dépense de 100 balles : www. lycos.com. Vous y entrez ce que vous cherchez, que ça concerne le jardinage ou les handicapés, vous patientez quelques secondes, et hop, des centaines de sites apparaissent : vous venez d'économiser les thunes que vous auraient coûté ce CD.

Il y a aussi Rebel Runner. Un jeu de plates-formes qui laisse méditatif, rapport à la contemplation du rien. Au dos de la boîte, je lis "Le tout dernier jeu de combat 3D de Microforum". On espère qu'ils disent vrai, et avant qu'ils ne referment leur sarcophage, on leur précisera que leur jeu, ben il était en 2D en fait. Comme ça, ils ne mourront pas idiots. Reste Screaming Skies. Un truc honteux. Un shoot-them-up de l'espace bien en-deçà du niveau shareware. Voilà. Alors au revoir et merci de votre participation.

«Raque sur Internet.»

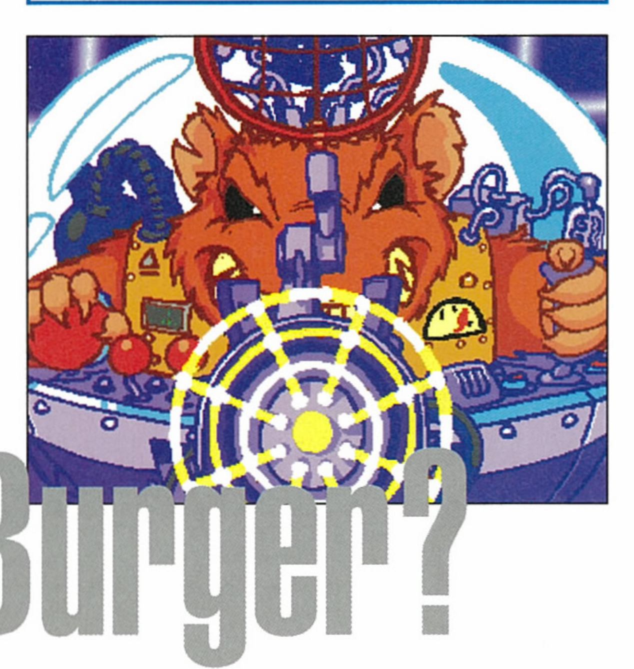
Intershop Online, c'est le premier système de construction de galerie marchande sécurisée sur Internet. Les systèmes de sécurité américains "CyberCash" et européens "Kleline" garantissent le paiement et la bonne tenue des transactions. Intershop Online comprend également un système de reconnaissance de cartes de crédit réactualisés dès qu'un nouveaux type de paiement électronique apparaît. Pour faire tourner ce programme, il vous faudra un Pentium, 64 mégas de RAM minimum et 2 gigas de disque dur. Intershop Online fonctionne sous Windows NT (dans les 24 000 balles) et sous Unix (dans les 40 000 balles). Email : **sven.lung@netconx.de**

Bon, maintenant imaginons que j'achète, par Internet, un déodorant révolutionnaire sur un serveur guatémaltèque. En toute sécurité, ils encaissent ma thune. Parfait. Après, ils ne m'envoient rien, évidemment. À qui je fais un procès ?

Actuvision fait du C&C

Les amateurs de jeux de stratégie temps réel sont soignés en ce moment. Après le succès de Command & Conquer et autres Warcraft, tout le monde s'y met. C'est au tour d'Activision d'annoncer l'arrivée d'un produit du genre pour l'année prochaine, suite à un accord avec Altratis Microprograming. Le moteur développé par ces derniers promet jusqu'à huit joueurs en réseau, et une gestion du terrain qui modifie vraiment les capacités des unités.

On est plutôt content que ce genre de jeux sortent à la pelle, mais tout de même, c'est fou le manque d'imagination et de créativité latent dans le milieu du jeu vidéo. Ce genre de jeux domine une période de deux ans avant qu'un autre débarque, et ainsi de suite... Après les Doom-like, c'est la mode des C&C-like.



Que diriez vous d'un bon Orion Burger?

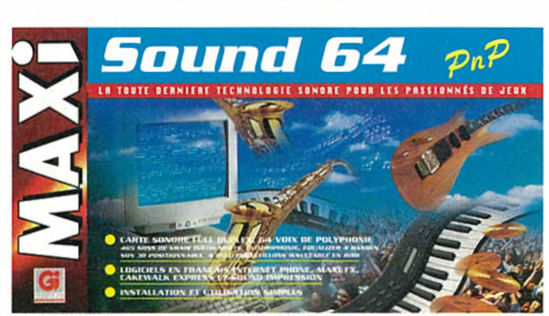
MAXi Sound 64 ...

SOYEZ AU CŒUR DE L'ACTION !

Grâce aux tout nouveaux effets sonores de la carte MAXI Sound 64, composez vous-même l'univers sonore idéal pour vos jeux avec 2 ou 4 enceintes. Choisissez, d'un simple clic, le son spatial Surround, 3D, quadriphonique... Vous atteignez un réalisme si grand que...vous êtes au coeur du jeu !

- 64 VOIX DE POLYPHONIE
- QUADRIPHONIE
- SURROUND
- SON 3D POSITIONNABLE
- EQUALIZER 4 BANDES
- 425 ÉCHANTILLONS WAVETABLE SUR 4MO DE ROM
- REVERB ET CHORUS
- FULL-DUPLEX

1190 F TTC



Compatible
Sound Blaster, MPU 401, General MIDI, General Standard et Windows 95.

Carte sonore Plug & Play avec ses logiciels en français, sous Windows :

- **MAXI FX**, pour réaliser des ambiances sonores : effets de salle, cathédrale...
- **INTERNET PHONE**, pour téléphoner au bout du monde, au prix d'une communication locale.
- **CAKEWALK EXPRESS** et **MIDISOFT SOUND IMPRESSION**.

Si en plus la musique vous passionne, voici la solution idéale :

MAXI SOUND 64 HOME STUDIO, LE VERITABLE STUDIO SON POUR VOTRE PC !

- Montez vos bandes son grâce au **STUDIO 4 PISTES DIRECT TO DISK**.
- Réalisez de **MULTIPLES EFFETS EN TEMPS RÉEL**, sur vos sons **MIDI**, **WAVE**, entrées **LIGNE** et **MICRO**.
- Découvrez tous ses logiciels : **MAXI FX, INTERNET PHONE, CAKEWALK EXPRESS** et **MIDISOFT SOUND IMPRESSION**, avec en plus **QUARTZ MASTER S.E.** le logiciel de studio de montage multipistes avec séquenceur incorporé.

1490 F TTC

Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL

DISTRIBUTEUR **FRANCE** : GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax : 99 08 94 17
Tél. (utilisateurs) **99 08 81 71** - Tél. (revendeurs) **99 08 90 88**

SUISSE : LOGICOSOFTWARE
CP-126 - 1000 LAUSANNE 19
Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17

BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL
150, Avenue Emile Max - 1040 BRUXELLES
Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

Je désire recevoir une documentation sur MAXI Sound 64 ☐, MAXI Sound 64 Home Studio ☐.
Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia,
ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL ....
Coupon à retourner à :
GUILLEMOT INTERNATIONAL- BP2
56200 LA GACILLY



SONDAGE

Encore merci à tous ceux (et celles) qui ont répondu au sondage. Nous vous ferons part des résultats le mois prochain. Cinq bulletins ont été tirés par une blanche et innocente main. Du coup, les personnes suivantes gagnent un CD-Rom Olympic Gold.

J. Bonhomme, 92240, Malakoff
V. Nunes, 92100 Boulogne
J. Jalowoï, 14730 Giberville
J. Bourrié, 30120 Le Vigan
G. Eulaerts, 1081 Bruxelles

Peine de mort pour les gens qui prennent le périph. le samedi et pas le reste de la semaine, pour emmener leurs petits enfants au zoo.

Pépère viou

Prêts à raquer votre mère ? Parce que la pay-per-view débarque : on va payer nos programmes télé à la séance, et avant de raquer pour le programme, faudra d'abord se payer leur abonnement. Merci qui ? Merci Canal Satellite Numérique.

Les abonnés au Câble des régions de Nice, du Nord, de Lille et Roubaix et du Pas-de-Calais ont déjà commencé à raquer. Au programme, les matches du championnat de football de division 1 (et hop, 50 balles le match) et des films (et hop, entre 30 et 40 balles le film). Comment ils vont cartonner avec les films pornos ! Tous les mecs, comme moi, qui, quand ils passent au vidéo club, louchent sur "Arrête de mouiller et passe-moi l'éponge n°4" (un film porno bizarre sur un schizo qui numérote ses éponges) et repartent, honteux, avec "Le Roi Lion", ben tous ces mecs, ils vont raquer leur mère. Ma pauvre maman. Tiens, à ce propos, j'en connais une bonne. L'année dernière, aux États-Unis, Tyson, qui venait de sortir de taule, avait abattu son adversaire en 30 secondes chrono ; deux coups de poing, et bye bye. Or, le match ne passait que sur la pay-per-view, pour 250 balles. Huit francs la seconde. Quelques minutes plus tard, ils le diffusaient dans son intégralité aux infos. Vous marrez pas, ça arrive chez nous.



Telex

Micro Application ouvre sa cyberlibrairie au 20/22, rue des Petites Écuries à Paris. On y trouvera tous les titres de l'éditeur ainsi que – tellement est grande leur mansuétude – ceux de leurs concurrents.

Des nouvelles de Silmarils

Les mecs de Silmarils, ils font partie d'une élite, celle des rares mecs fréquentables parmi tous les zombis qui hantent la micro-informatique en France : beaucoup de crevures, pas mal de gars tièdes et une poignée de gens sympa (dont des gonzesses, Dieu merci, je vais pouvoir me reproduire). Triste constat, quand même !

Les gars de Silmarils, ils lancent sur le marché trois produits de la société anglaise Instant Access. Le premier, c'est une compilation "Perfect Racing" comprenant "Cybermania" et "Rally".

Le second, c'est un scénari disk pour Flight Simulator intitulé "Perfect Flight Italia" incluant l'Italie, la Corse et l'île de Malte. Le troisième est aussi un data disk pour Flight Sim, "Perfect Flight Sim", regroupant l'Angleterre et le Pays de Galles. Le quatrième est un fruit, et mon tout est une maladie honteuse mais rigolote.

À part ça, Silmarils annonce également "Bud Tucker in Double Trouble", une aventure débile (mais rigolote aussi), développée en France par Merit Software ainsi que "Time Warriors", un jeu de baston à la manière de Street Fighter.



Peine de mort pour les théâtreux, peine de mort pour les écrivains qui tirent à moins de 10 000 exemplaires.



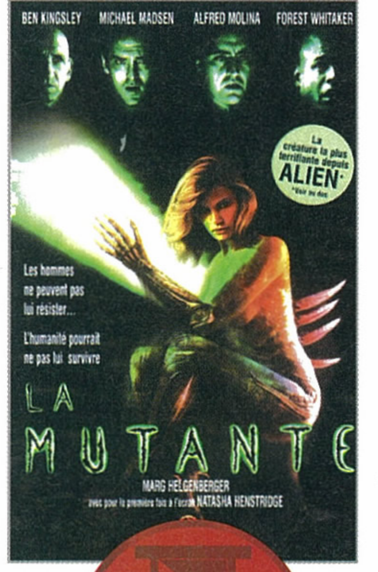
Journal communautaire

Nous avons reçu le n°5 de "3J", le mensuel de la jeune communauté juive de France. Format tabloïd, 16 pages quadri, propre comme un sous neuf; riche d'articles où l'on se pose une foule de questions parfois intéressantes ("Le chabat et les loisirs"), parfois angoissantes ("Mais que fait Israël au niveau de la natation artistique ?") ; et des rubriques, des interviews de Danny Brillant et Patrick Timsit, ainsi que... on y vient... des critiques sur les jeux vidéo, consoles et micros chroniquées par Michaël, Daniel et Jonathan, de proches collaborateurs du journal. C'est pas cher (5 francs).

Peine de mort pour les mimes, peine de mort pour les cirques, peine de mort pour les clowns.



Cherche humain pour accouplement, et si affinités.



que diriez-vous si une créature top-canon de la mort vous proposait la botte, comme ça, au premier regard ? Je vois vos yeux luire d'une lubricité ô combien compréhensible, bande de chenapans. Un petit problème cependant : la belle a une fâcheuse tendance à changer de look en plein coït, genre 50 % lézard, 50 % guimauve, 100 % extraterrestre. Ah oui, morbleu, de bien belles images de transformation qui nous sont proposées ici ! Dommage que le rythme ne suive pas. D'ailleurs, la petite équipe de savants ne semble pas y croire et n'est pas si prompte au décollage. Comparée à Alien, la bestiole ne tiendrait pas un round en combat singulier contre Machoire d'acier. Cependant, ne boudons pas notre plaisir, La Mutante demeure un bon thriller fantastique.

Warner Home Video, 149 F

Philadelphia, 1996

Peine de mort pour la rentrée scolaire, peine de mort pour ARTE, non, double peine de mort.

Un jeu d'échecs vraiment puissant

Depuis que je traîne sur le Net, c'est bien simple, les jeux d'échecs sur ordinateurs ne m'intéressent plus. Leur seul avantage était de proposer un adversaire toujours disponible, en fait. Et sur le Net, des adversaires, j'en ai des centaines, et en plus ce sont des humains.

Mais les choses vont changer maintenant, grâce à Sierra et son Power Chess qui devrait sortir sur PC CD-Rom en janvier prochain. C'est pas compliqué, il s'agit d'une véritable révolution. Power Chess risque bien d'être le soft indispensable de tous les joueurs d'échecs ou de ceux qui veulent s'y mettre.

En cours de jeu, Power Chess est capable de s'adapter à votre jeu, de le jauger en temps réel. En vous tendant des perches, en faisant volontairement des erreurs et en vérifiant si vous les saisissez. Si c'est le cas, il jouera un peu mieux dans les parties suivantes, affinant ainsi son évaluation de votre niveau. Ainsi, vous jouez toujours contre un adversaire intéressant, ni trop fort, pour ne pas se faire massacrer, ni trop faible, pour ne pas lui détruire la tronche.

Mais Power Chess proposera également des analyses d'après-partie. Et pas du grand n'importe quoi, plein de finesse et compréhensible, comme si elle était écrite par un humain. De plus, vous pouvez rejouer la partie pas à pas, l'ordinateur affichant des diagrammes traçant les possibilités des coups que vous n'avez pas choisis : que se serait-il passé si j'avais pris ce fou au 12e coup, plutôt que le cavalier ? Est-ce que ça menait à un mat au 32e coup ? À un avantage quelconque ?

Plus qu'un jeu, il s'agit là d'un véritable outil. Et encore, je ne vous parle là que de très peu d'options proposées par Power Chess. En vrac, Power Chess proposera également de jouer à deux par connexion Internet, de jouer contre l'un des 25 joueurs aux styles prédéfinis (Power Chess balance des commentaires parlés). Les deux bouquins incontournables d'Aaron Nimzovitch seront intégrés en aide en ligne... Bref, c'est génial. En plus, il sera entièrement traduit en français. Chef-d'œuvre.

Peine de mort pour les gens qui font crisser les tableaux noirs avec leurs ongles et qui mettent des mégots dans les canettes dans les soirées et après je les bois.



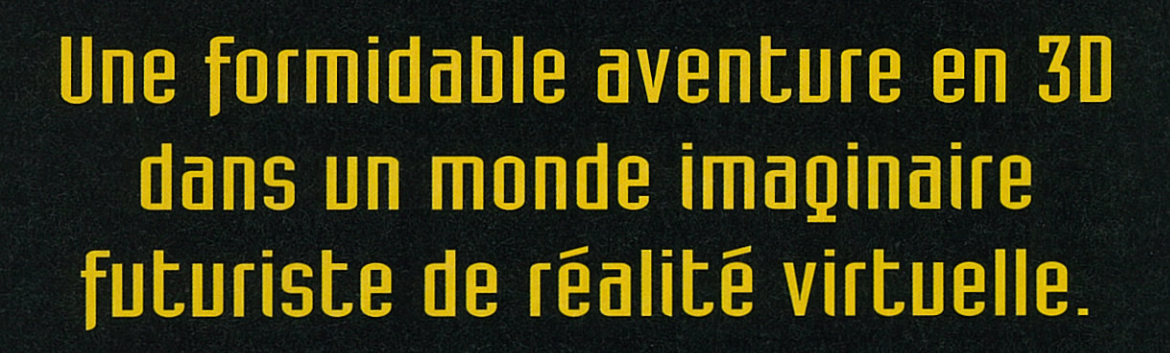
Telex

De source sûre, il paraît que chez Microsoft on appelle plus des bugs de Windows 95 des bugs, mais des éléphants, tellement ils sont gros.

Le nouveau souffle de Blizzard

Histoire de ne pas trop sombrer dans l'ignoble routine, Blizzard se lance dans d'autres genres de jeux. Connus pour leurs excellents softs de stratégie (Warcraft, Warcraft II, Diablo et Starcraft à venir), les gars de Blizzard se mettent au jeu d'arcade. Ils ont un titre en développement, un titre qui n'en a pas encore, de titre, justement. Ça devrait être un jeu de vaisseaux qui tirent, genre. Malgré tout, les coyotes de Blizzard ne perdent pas leurs bonnes habitudes, et ce jeu devrait permettre à 16 joueurs de s'affronter en réseau. Pas mal !

Peine de mort pour les alarmes de bagnoles qui font Wuiii Wuiii, peine de mort pour les bagnoles.



Connectez-vous à Net:Zone

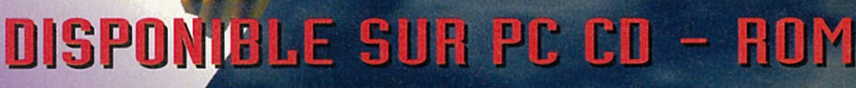
Déconnectez...*si vous le pouvez!*

NET:Zone

COMPRO GAMES

GAMETEK

Edité par
Gametek (France).
5 Rue Jean Rostand.
B.P. 380, 69746 Genas
Cedex, France.





Peine de mort pour les gens qui pètent dans les ascenseurs.

Opération Warner Joystick

Vous trouverez, dans le gratuit "Grand Écran" que l'on trouve dans tous les cinémas Gaumont, un concours WARNER/"JOYSTICK" portant sur le jeu "Z" avec lequel vous pourrez gagner de nombreux lots, dont un ordinateur Pentium 133 Packard Bell pour le premier d'entre vous, et pour les sales autres, des jeux, des abonnements à "Joystick", des places de ciné et des tas d'autres trucs bien cools.

Parallèlement, avec nos copains de l'espace multimédia du cinéma Gaumont Parnasse, les 18, 19 et 20 octobre, vous pourrez venir vous mesurer aux tronches molles de la rédaction de "Joystick", lors d'un tournoi de "Z" en réseau. Et si vous nous foutez vraiment sur la tronche, vous pourrez nous dépouiller de jeux, de t-shirts et de plein d'autres goodies.

Telex

Compaq annonce que les PC de sa nouvelle gamme intègreront le chip 3D de la Power VR de NEC. Ça commence, encore une petite poignée de mois et, comme pour le passage du 486 au Pentium, les cartes 3D seront obligatoires pour jouer.

Sans nom



En ce moment, Blue Byte bosse sur un jeu d'arcade, un jeu d'hélico proposant d'énormes doses de massacre. Nous avons aperçu une pré-version, et déjà le jeu va plutôt vite, ça tire de partout, ça explose encore plus, bref ça cartonne. Tout en 3D, avec des textures vraiment belles, le jeu donnerait presque l'impression de tourner avec une carte 3D tant il est bien foutu.
Le jeu sort en mars 97, normalement. Et pourquoi je l'appelle "le jeu" sans donner le titre ? Parce que Blue Byte n'en a pas encore trouvé un valable. SuperCopter ? ChouetteCopter ? PasMalCopter ?

Peine de mort pour la vie marine qui pollue l'atoll de Mururoa, peine de mort pour les Mac qui plantent.

Papyrus perd 5 doigts

Le mois dernier, déjà, nous avions trouvé que les programmeurs avaient sacrément la bougeotte (cf. Molyneux, Romero...), que ça partait dans tous les sens, que tout le monde montait sa petite boîte dans son coin en emportant jalousement ses billes... Je sais pas ce qui se passe. Enfin, je sais pas trop. J'ai l'impression que les grosses boîtes de jeux doivent un peu trop péter les plombs, que leurs développeurs ne se sentent plus pisser, et du coup ils font chier leurs créateurs jusqu'au-delà des limites du supportable. Et ces derniers se barrent. Tant mieux.
Et là, paf, ça recommence. Cinq coyotes de chez Papyrus, une sous-boutique de l'hyper-marché Sierra Online, connu notamment pour ses jeux de bagnoles (Indy Car, Nascar...) ; cinq membres de Papyrus se sont barrés pour former leur petite boîte à eux : 5D Games.
Ils bossent déjà sur leur premier jeu, qui devrait sortir à la fin de l'année prochaine. Je sais, ça fait un bail, mais là ils ont un sacré boulot devant eux, ils viennent tout juste d'emménager dans leurs nouveaux locaux, les gars de 5D, là, il faut changer les papiers-peints, refaire les peintures, virer le lino et mettre de la moquette ; d'autant que les locataires d'avant avaient des goûts de chiotte pas croyables ; y a tout à refaire, quoi !



Peine de mort pour les logiciels éducatifs débiles, peine de mort pour les débiles qui en écrivent.

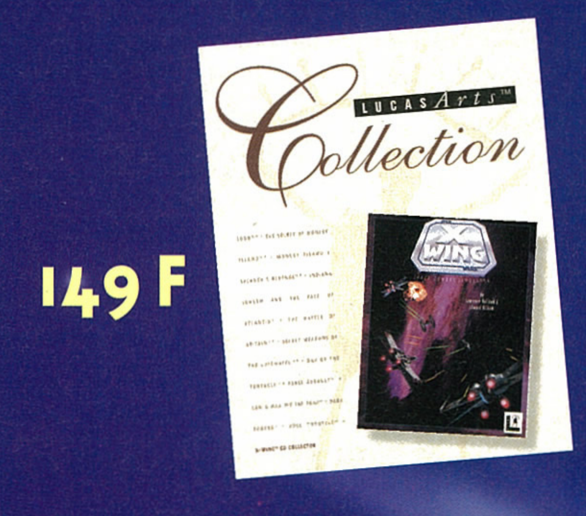
THÉORIE

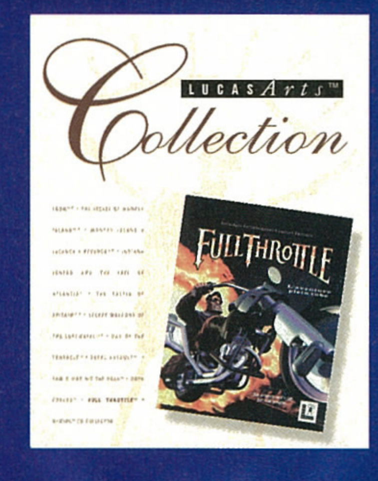
Comme les utilisateurs sont de plus en plus balaises dans le maniement de la souris, ils accélèrent son temps de réponse. Du coup, les tapis de souris sont de plus en plus petits. Voilà ! je pensais soutenir une thèse là dessus, mais j'ai pas l'temps.

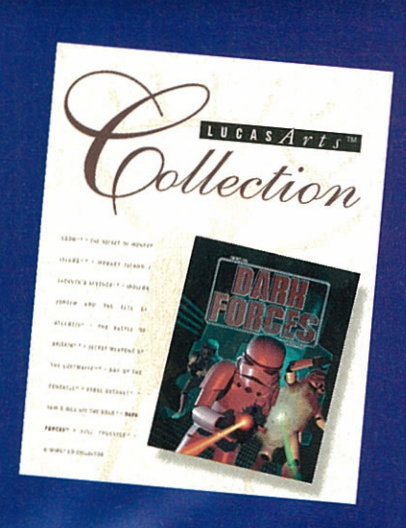
Corel Draw 6 sur MAC PPC

Sortie chez Corel Corporation de CorelDraw 6 sur Power Macintosh. Cet intégré de l'imagerie sur plate-forme PC arrivera-t-il à concurrencer à la fois les Illustrator, Streamline et Photoshop du lobby Adobe ? Rien n'est moins sûr, les graphistes travaillant sur Macintosh ont la dent dure et les habitudes tenaces. Cependant, Corel Draw 6 PPC n'est pas seulement un simple portage PC vers Mac, mais une véritable retranscription en mode natif du code incluant une gestion Quicktime, le drag and drop et tout le reste. CD6PPC inclura aussi deux nouvelles applications : Corel Artisan (retouche photos) et Corel Textures dont le nom se passe d'explications. On le trouvera à un prix très attractif, se situant aux alentours de 3 000 francs.



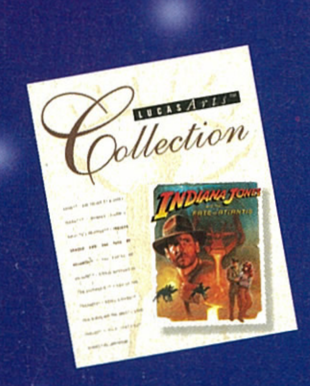


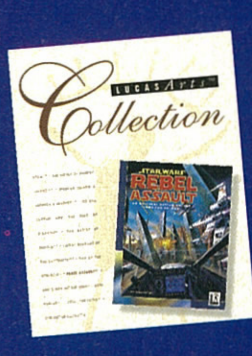


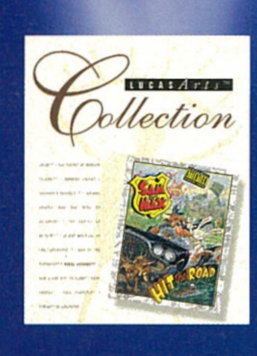


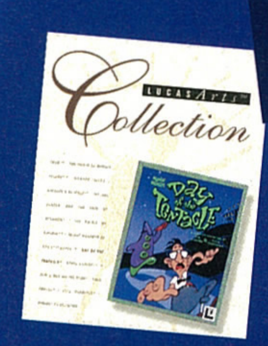
RETROUVEZ TROIS DES PLUS CÉLÈBRES TITRES BEST SELLERS DE LUCASARTS !

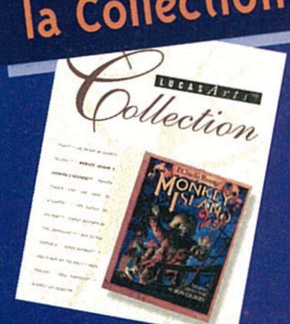
A ce prix là, faites-en la Collection !











99 F

Ces 8 titres sont aussi disponibles sur MAC
(sauf Monkey Island 2)

DARK FORCES ©, FULL THROTTLE™, X-WING © CD COLLECTOR, REBEL ASSAULT™, DAY OF THE TENTACLE™, MONKEY ISLAND 2 LE CHUCK'S REVENGE ®, SAM & MAX HIT THE ROAD™, INDIANA JONES™ AND THE FATE OF ATLANTIS™



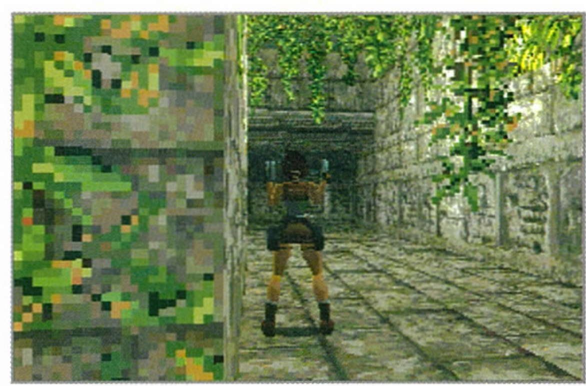




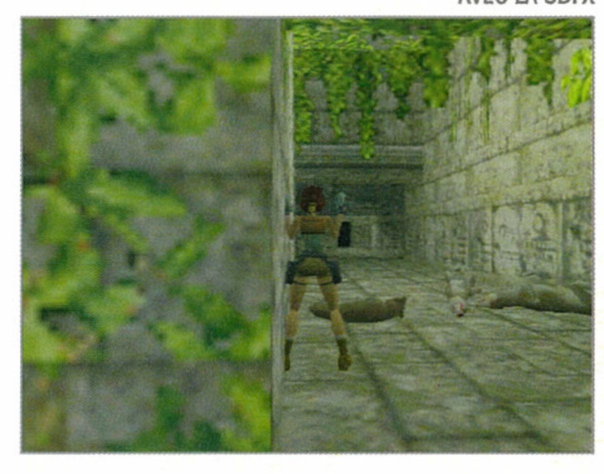
3DFX : ça tue grave de chez grave !

Vous n'y couperez pas. Que vous le vouliez ou non, la carte 3D va devenir LE périphérique incontournable. La question devient dès lors : "Laquelle choisir ?". Difficile d'y répondre tant que la sélection naturelle n'aura pas fait son travail. Chaque constructeur y va de ses annonces fracassantes, mais rien n'est compatible avec rien et les performances offertes varient du simple au triple. La seule chose dont je sois sûr et certain, c'est que l'on va périr notre race comme des vieux chiens du Bronx pour vous indiquer LA carte que VOUS devrez choisir. Sur le salon de l'ECTS, seule la 3DFX était réellement présente. On appelle en fait 3DFX une carte équipée du chip Voodoo Graphics et construite par 3DFX Interactive. De même, on appelle Fiat une voiture équipée d'un moteur pourri et construite par Fiat. Bien que la concurrence ait à peine commencé à prononcer son premier mot, la 3DFX paraît être d'ores et déjà très prisée par les développeurs. Son moteur 3D ne consomme pas trop d'essence, mais la reprise à bas-régime est à chier. Cela dit, je crois bien que je suis en train de tout confondre. Le temps de refermer le magazine d'automobile sur lequel j'ai placé mes notes, et tout devrait redevenir normal. Voilà. À l'image de la 3D

Peine de mort pour les minorités oppressées, peine de mort pour les cons, leurs chiens et tous leurs frères et soeurs. Peine de mort pour les vaches.



TOMBRAIDER de Core Design — SANS LA 3DFX



AVEC LA 3DFX

L'Obsidian de 3DFX est équipée du chip Voodoo Graphics et de 2 Mo de Ram. Elle peut recevoir une seconde unité TMU (Unité de traitement de texture équipée de 2 Mo de Ram) doublant ses capacités la destinant ainsi aux bornes d'arcade. Cette extension ne sera malheureusement pas accessible au grand public, du moins dans un premier temps. L'Obsidian sera en vente dès le mois d'octobre pour un prix avoisinant les 2 000 francs TTC.

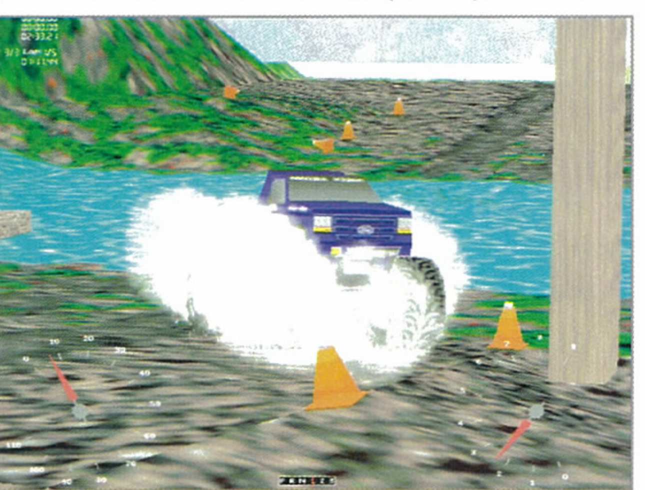
Peine de mort pour les sportifs qui meurent d'une crise cardiaque sur un stade.



Blaster de chez Creative Labs, la 3DFX n'est pas une carte VGA. Vous devrez donc conserver votre carte graphique et y connecter la carte 3D via un câble externe. Lorsqu'un jeu utilise ladite carte, elle intercepte le signal de la carte VGA (juste dans le mode VGA, pas S-VGA) et le remplace par le sien. En repassant sous un écran DOS, VGA donc, vous ne voyez plus l'écran DOS mais le jeu tournant avec la 3DFX. Cette technique a cependant un inconvénient : si la 3DFX plante – ce qui est souvent arrivé avec les versions Alpha des jeux que nous avons testés – la carte continue de squatter le signal VGA, si bien que l'on ne peut plus voir l'écran DOS. Il faut alors rebooter. Espérons que ce défaut disparaîtra dans les versions finales de la carte ou des jeux. Pour ce qui est du résultat, c'est pour le moins époustouflant. La fluidité de l'animation est incroyable, et les effets de flou servant à éliminer les pixels et à lisser les courbes donnent un rendu exceptionnel pour ne pas dire extraordinaire, ou encore épatant, inouï, stupéfiant, admirable, terrassant, merveilleux, haut parleur, féerique, prodigieux. Bon ça ira. Je pourrais dire aussi fabuleux, monumental, faramineux, haut parleur super puissant, mais ce serait exagéré. La fluidité variant de 20 à 40 images seconde en 640 x 480 et 65 000 couleurs n'a plus grand-chose à envier aux bornes d'arcade du style Sega Rally. Les images suivantes vous montrent la différence avec et sans la 3DFX. Mais il faut les voir en mouvement pour mieux comprendre. C'est désormais très clair, aucun constructeur ne peut se permettre de continuer à vendre des cartes qui ne seraient pas dotées de fonctions 3D. LE périphérique incontournable, qu'on vous dit. Un dernier conseil, ne vous précipitez pas trop. Pas moins de 23 puces de constructeurs différents sont en cours de préparation. Sachant que chacune d'entre elles devrait équiper en moyenne quatre ou cinq cartes de différentes marques, la marge d'erreur est plus qu'énorme. Reste que la 3DFX nous a drôlement plus impressionnés que les autres, et je ne serais pas étonné de la voir sortir vainqueur de cette guerre qui ne devrait point tarder à devenir impitoyable...

Peine de mort pour les cafés froids, peine de mort pour la vaisselle d'une semaine, peine de mort pour les bouteilles de Calva vides.

MONSTER TRUCK de Microsoft (Direct3D): SANS LA 3DFX



AVEC LA 3DFX



LISTE DES JEUX 3DFX

en cours de développement (développement spécifique hors Direct 3D):

- Actua Soccer
- AH64A Apache
- Battle Arena Toshinden
- DeathTrap Dungeon
- Descent II
- Falcon 4.0
- Fatal Racing
- Flying Nightmares
- Star Trek Generations
- Super EF2000
- Terracide
- Tomb Raider
- VR Soccer
- Whiplash

LISTE DES JEUX DIRECT3D

en cours de développement (compatible avec les cartes 3D équipées des drivers Direct3D)

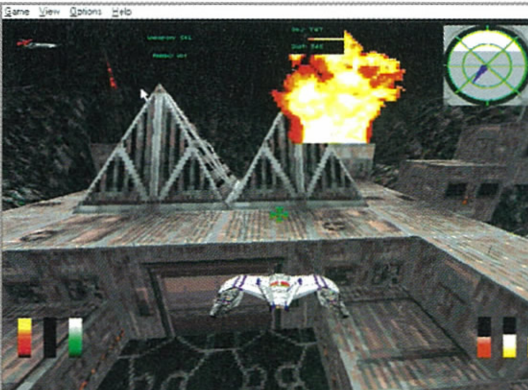
- Blast Chamber
- CyberSpeed
- G-Nome
- Hellbender
- Hyperblade
- HyperWire
- Interstate 76
- MagZone
- MechWarrior 2 : Mercenaries
- Melt
- Monster Truck Madness
- MTV's Aeon Flux
- Planetfall 2
- Quake
- Raydream Designer
- Raydream Studio
- Return to Krondor
- Star Nations
- The Divide
- Warhammer: Shadow of Horned Rat



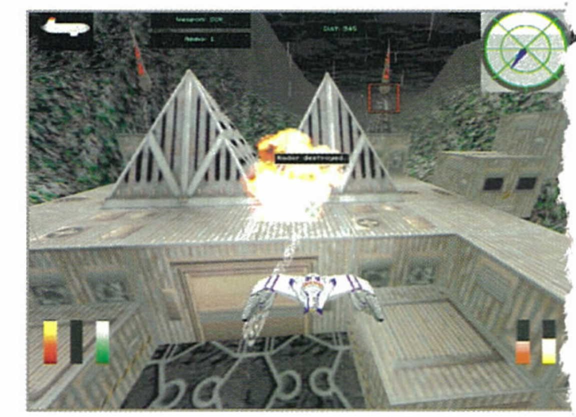
La beta de la carte nous a été fournie, qui plus est avec ce beat'em up à la jouabilité médiocre, mais à l'animation impressionnante. L'armure en chrome reflète le décor en temps réel.



VR SOCCER. L'image étant en permanence "anti-aliasée", les pixels ne sont jamais visibles.



DESCENT II SANS LA 3DFX



AVEC LA 3DFX

Offrez-vous une escale galactique !



PRIVATEER® 2

THE DARKENING™

L'ultime voyage ! Dans cette aventure épique, vous parcourez trois systèmes solaires. Amnésique à la suite d un accident, vous prenez les commandes de vaisseaux spatiaux pour explorer, négocier et vous battre aux confins de l'univers dans une lutte impitoyable pour recouvrer la mémoire de votre identité. Un voyage à ne pas manquer.



http://www.ea.com

3615 EADIRECT 2,23F/Mn

Pour obtenir plus d'informations sur Privateer 2: The Darkening, téléphonez au 04 72 53 25 25 ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69 771 St Didier au Mont d'Or cedex.



MICROMANIA L'UNIVERS DU PC CD ROM





NEW

Un jeu de stratégie en temps réel !! Des parties hyper intenses de 20 minutes maximum dans lesquelles vous devrez surveiller tous les endroits, car on tire dans tous les coins !!

CD ROM



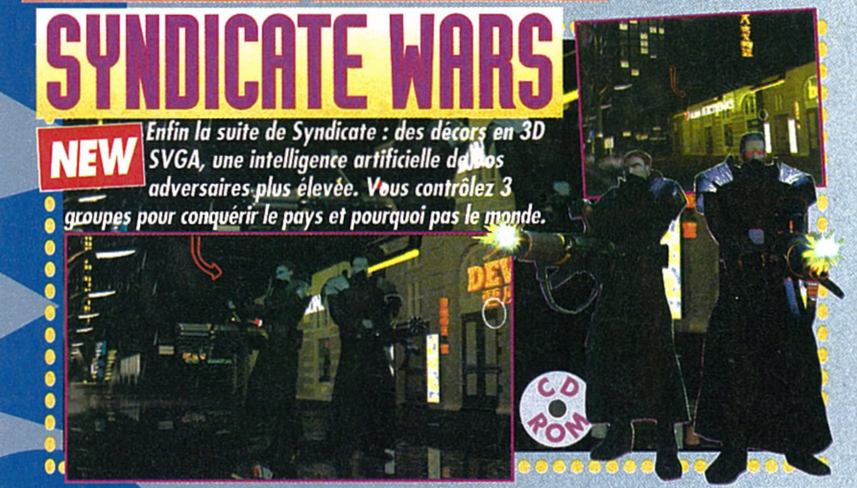
NEW **Lighthouse**

Franchissez les limites du fantastique dans ce superbe jeu d'aventure qui, grâce à une porte spatio-temporelle vous emmènera dans un univers qu'aucun humain n'aurait imaginé !!

CD ROM

SYNDICATE WARS

NEW Enfin la suite de Syndicate : des décors en 3D SVGA, une intelligence artificielle des adversaires plus élevée. Vous contrôlez 3 groupes pour conquérir le pays et pourquoi pas le monde.



CD ROM

NEW **Les Chevaliers de Baphomet**

Des graphismes en SVGA superbes réalisés par une équipe de talent (Lure of Tempress, Beneath a Steel Sky) ! Vous vivrez des heures d'aventure palpitantes ; un scénario béton dans lequel vous devrez empêcher la domination du monde par un groupe mystérieux.

CD ROM



CRUSADER NO REGRET

NEW

La suite explosive de Hit Crusader No Remorse ! Explorez 10 sites différents, chacun étant divisé en de multiples niveaux de jeu. Le détail des graphismes est impressionnant et chaque élément du décor peut être détruit. 15 nouvelles armes dévastatrices vous donnent la possibilité de geler, brûler ou réduire en poussière vos adversaires. SPECTACULAIRE !!



CD ROM

HARVESTER

NEW

Un jeu d'aventure Psycho-Thriller. Des séquences cinématiques en 3D, des acteurs digitalisés, des scènes de combat plus que réalistes ! Un jeu qui vous fera passer des soirées stressantes. Un conseil : ne jouez pas seul !!!

CD ROM



NEW **MEGARACE 2**

Des graphismes extraordinaires et une animation parfaite ! Vous pourrez vous éclater sur 6 circuits différents dans des courses effrénées ! Une superbe réalisation de l'éditeur Cryo !

CD ROM



HIT **Time Commando**

Ce magnifique jeu d'action vous conduira à travers les âges pour combattre bêtes féroces ou samouraïs en mal d'hara-kiri. Le créateur de LBA signe un nouveau chef-d'oeuvre conçu entièrement en extra 3D Motion où rester en vie ne sera pas une mince affaire !

CD ROM



Dungeon Keeper NEW

Qu'il est bon d'être méchant dans ce superbe jeu tout en 3D où vous incarnez le maître noir d'un donjon créé par votre esprit démoniaque pour capturer et terrasser les nobles chevaliers tout de blanc vêtus !!

CD ROM



The Settlers 2 HIT

Grâce à des graphismes SVGA et une inter-face encore plus géniale, cette nouvelle conquête "sauce remaine" promet par ses batailles navales ou terrestres de tenir éveillés bon nombre de joueurs, seul ou en réseau !!

CD ROM





4 NOUVEAUX MICROMANIA POUR LA RENTRÉE !

MICROMANIA CRÉTEIL
Ouvert fin septembre !

MICROMANIA ITALIE 2
Ouvert fin septembre !

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Ouvert !!

MICROMANIA GRAND VAR
Ouvert !!

Quoi de neuf ?



Easy Ball

Rares sont les constructeurs proposant des périphériques pour enfants. L'EasyBall de Microsoft est un trackball muni d'une énorme boule jaune et d'un bouton bleu, ce qui lui confère un air rudement sympathique. Les logiciels qui l'accompagnent rendent son utilisation encore plus attrayante, avec notamment une foule de pointeurs rigolos, des jeux basés sur sa manipulation et une encyclopédie pour les enfants. Seul regret, il faut presser Shift-F10 pour simuler le second bouton.

Constructeur : Microsoft
Téléphone : (1) 69 86 46 46
Prix : 299 F TTC



MiroMedia Aventure set

Miro se lance lui aussi dans le marché de la 3D. Mais il est le premier à proposer une solution 3D complète. Le Pack miroMEDIA Aventure Set regroupe en effet la carte graphique miroMedia 3D+, carte S-VGA équipée d'un processeur 3D S3 Vierge et de 2 Mo de Ram EDO, une carte son 3D Dolby Surround Prologic venant épauler la carte son existante et une paire de lunettes 3D à cristaux liquides. La carte vidéo peut recevoir un tuner télé en option, et la carte Prologic permet la connextion de cinq HP (véritable Surround Prologic). Deux jeux, dont une version spéciale de Descent II, sont fournis avec l'ensemble. Une version sans la carte Prologic est également disponible pour 200 francs de moins.

Constructeur : Miro
Téléphone : (1) 46 12 03 12
Prix : 1 990 F TTC



SideWinder Game Pad

Le Sidewinder Game Pad est le premier joypad conçu pour Windows 95. Cela n'a rien d'étonnant, puisqu'il est l'œuvre de Microsoft. Le programme d'installation est une merveille du genre, et l'ergonomie de la manette totalement irréprochable. Les huit boutons de tir (dont deux gachettes) sont entièrement programmables, y compris avec des macros (ensemble de combinaisons de touches). Enfin, le connecteur arrière permet de brancher jusqu'à 4 pad en série, comme sur la 3DO. Si on m'avait dit, il n'y a pas si longtemps, que la Rolls Royce des joypads PC viendrait de chez Microsoft...

Constructeur : Microsoft
Téléphone : (1) 69 86 46 46
Prix : 449 F TTC



IBM Aptiva

La nouvelle gamme Aptiva débarque. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les ordinateurs qui la composent sont résolument ouverts vers le futur. Le plus puissant comporte 16 Mo de Ram, un Pentium 200, un disque dur de 2 Go, et un lecteur de CD 8 vitesses. L'architecture de base se compose d'une carte graphique 3D à base de Chipset ATI Rage, d'une puce DSP Mwave permettant la décompression MPEG, d'un modem 28 000... bref, tout ce qu'il faut pour jouer dans de bonnes conditions.

Constructeur : IBM
Téléphone : 05 03 03 03
Prix : de 10 490 à 19 990 F TTC

La gamme d'enceintes Yamaha

Voici une nouvelle gamme d'enceintes destinée à la micro-informatique. L'utilisation de la technologie Active Servo, spécialement conçue pour les enceintes de petite taille, prend ici toute sa dimension. Du modèle 6 watts jusqu'au 10 watts équipé d'un processeur DSP, la qualité sonore est excellente. Pour les accros des bass, le caisson de 25 watts peut venir compléter l'ensemble. Le prix des différents modèles varie de 390 francs pour le modèle YST M5 (2 x 6 watts) à 990 francs pour le caisson de graves.




Constructeur : Yamaha
Téléphone : (1) 64 61 40 60
Prix : de 390 à 990 F TTC.



Pilot 5000

Les Personal Digital Assistant sont de retour. L'un d'entre eux nous a particulièrement plu : le Pilot d'US Robotics. Cet organiseur de petite taille (120 x 80 x 15 pour 160 g) sait à peu près tout faire par le biais de son écran tactile : agenda, horloge, carnet d'adresses, bloc-note... La reconnaissance de caractère est très fiable (Graffiti), et la connexion à un Mac ou un PC s'avère extrêmement simple. De plus, des tonnes de sharewares sont en téléchargement sur le Net : jeu d'échecs, programme de dessin, etc. Il est livré avec une sacoche et une station d'accueil. Un excellent outil bien au-delà du simple gadget. Ne manque plus qu'un lecteur d'E-mail, et ce sera parfait.

Constructeur : US Robotics
Téléphone : (1) 41 97 46 00
Prix : 2 690 F TTC

Matrox Mystique

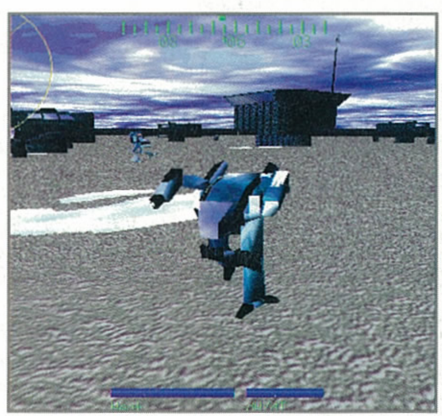
Constructeur : Matrox
Téléphone : 01 45 60 62 00
Prix : 1350 F TTC

La nouvelle carte Matrox est enfin disponible. Faisant suite à l'excellente Millenium, la Mystique est animée par un processeur MGA-1064 SG essentiellement axé sur l'accélération 3D. La partie « 2D » reprend les caractéristiques principales de la Millenium : 2 Mo de SGRAM (Ram à simple accès) extensible à 4 Mo, RamDac de 170 Mhz (et non de 158Mhz comme cela est indiqué sur la boîte) autorisant une résolution allant jusqu'à 1600x1200 non entrelacée, accélération vidéo hardware et FlashBios upgradable. La profondeur de couleur passe qui plus est à 32 bits (jusqu'à 800x600 en version de base 2 Mo) et les performances Windows mais surtout DOS font un bond en avant. Elle assure donc son rôle de carte accélératrice sur tous les jeux, anciens et à venir. La partie 3D offre quant à elle des performances plus qu'honorables si l'on tient compte du prix de la Mystique. Certes, elle ne fait pas d'Anti Aliasing ou d'effets de flou comme la 3DFX (voir News) mais elle ne coûte pas non plus le même prix. Le MGA-1064SG sait néanmoins gérer 25 millions de Texels par seconde, c'est-à-dire qu'elle peut afficher 25 millions de pixels texturés par seconde. Elle sait aussi compresser les textures à la norme CLUT4 et CLUT8 pour Direct3D, produire des effets de transparence, créer du MIP mapping et gérer le Z-Buffer en Hard. Elle est compatible avec les standards Direct3D (Win95), RealityLab, DirectDraw et RenderWare. Les jeux fournis permettent de se rendre compte sans mal du gain de qualité. Destruction Derby 2 n'étant toujours pas disponible, et il ne le sera pas avant Noël, un coupon à renvoyer permettra de recevoir le jeu par la suite. De même, la démo de Monster Truck Rally de Psygnosis n'est qu'une béta servant à montrer la rapidité de l'animation. En revanche, MechWarrior 2 et Scorched Planet n'ont plus grand-chose à voir avec les versions non accélérées. Notez enfin que la mystique peut recevoir des extensions sous forme de cartes filles : décompression MPEG en Hardware, capture d'image, Tuner TV, extension mémoire, et pourquoi pas un second calculateur ? On peut toujours rêver non ? Bref, Matrox frappe encore très fort avec une carte vidéo accélérée complète pour seulement 1350 francs TTC, prix conseillé.

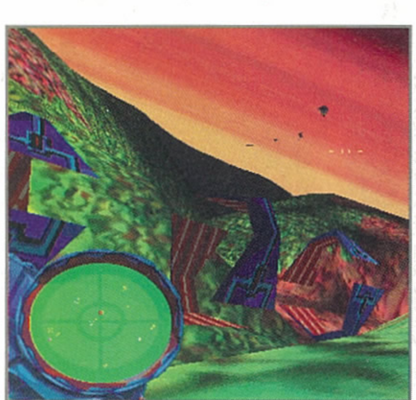




Monster Truck Rally de Psygnosis .



Le moyen Scorched Planet de Criterion Studios .





L'excellent MechWarrior 2 d'Activision livré avec la Mystique.

Liste des programmes disponibles ou en cours de développement pour la Mystique (hors Direct3D)

Vous pouvez trouver la liste des programmes développés pour Direct3D (Windows 95) et compatibles avec la Mystique dans les News.

MechWarrior 2 (fourni avec la carte)
Scorched Planet (fourni avec la carte)
Destruction Derby 2 (fourni avec la carte sur coupon réponse)
Monster Truck Rally (démo fourni avec la carte)
Wipeout XL
Actua Soccer
Tomb Raiders
Independance Day
Flying Saucer
Terracide
Star Siege
Quest for Glory
Wirl (Browser Internet 3D fourni avec la carte)
VR Creator
Realview
Realmation
World Toolkit
Worldup

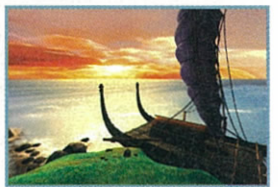
REPORTAGE

ECTS de Londres

Une belle équipe sans vrai leader







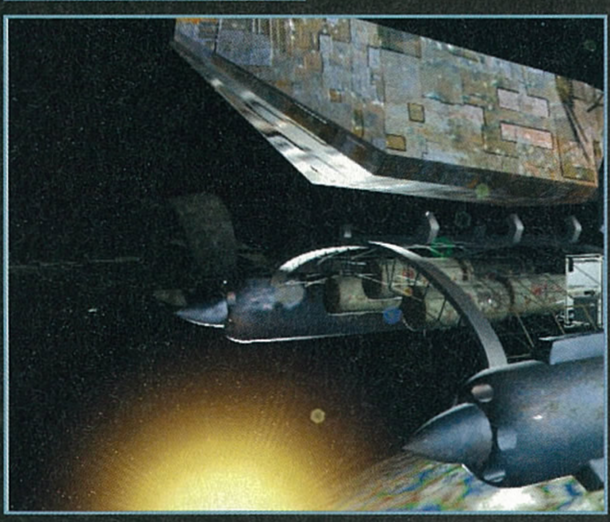
En septembre, Londres accueille le dernier gros salon de l'année dédié aux jeux vidéos; juste avant le grand bal de Noël. Dans le passé, cette grande fête fut souvent décevante, gâchée par son équivalent ricain du milieu de l'année qui dévoilait déjà tous les titres phares. Pourtant, nous nous sommes surpris à découvrir de nouveaux titres, cette fois et nous avons apprécié ce que développeurs et éditeurs alignaient sur leurs jolis stands. Paradoxalement, il n'y avait pas de titre fort, de véritable grosse nouveauté, de révolution qui nous ferait commencer à baver.

Bien sûr, nous avons pu jeter un œil envieux sur les dernières versions de Dungeon Keeper; d'Alerte Rouge, la suite de Command & Conquer; nous avons joué un peu plus à l'excellent Tomb Raider, et autres titres très attendus. Mais nous les connaissions tous déjà.

La véritable tendance de ce salon était sans aucun doute l'arrivée en force des cartes 3D pour PC; nous avons vu tourner quelques jeux et entendu murmurer les très nombreux titres en préparation. Sans aucun doute, le PC a un avenir joyeux devant lui. D'aucuns diront qu'avec ces cartes notre bécane écrase déjà les consoles 64 bits à venir, même si, comme d'habitude, il faudra débourser encore des tonnes de thunes pour rester au top. Mais ça, ce n'est pas une tendance de fin d'année, c'est une sale habitude prise par les constructeurs.

Seb.





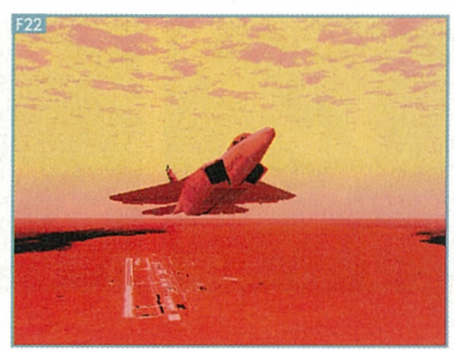














Novalogic

ON PREND UN DUO D'ÉDITEURS, ON SORT LEURS JEUX, ON MÉLANGE LE TOUT, ET HOP ON OBTIENT UNE PAGE PLEINE DE PROMESSES.

On commence par les coyotes de chez Novalogic. Le mois dernier, nous vous avions déjà parlé de Comanche 3, d'Armored Fist 2 et un peu de F22. Nous avons eu l'occasion de voir ce dernier plus longuement à l'ECTS, et **F22 Lightning II** nous a sacrément emballés. Alors on se recase des petites photos, et tout et tout. Tout d'abord, le jeu est sacrément beau, avec de la 3D texturée dans tous les sens et des effets de profondeur du plus bel effet, le tout en S-VGA. De plus, nous l'avons testé en réseau, et là c'est tout plein de rigole. Descendre un avion piloté par un pote est carrément plus amusant que de massacrer l'ordinateur. Jusqu'à huit joueurs en réseau pourront s'affronter ou collaborer simultanément. Des missions spéciales sont d'ailleurs prévues pour cette dernière option, ne laissant place qu'au combat pur sans artifices. Le jeu sort très bientôt, en novembre, et devrait s'installer dans les pages de tests du prochain Joystick. ★



TELEX
Novalogic prépare un jeu de courses de voitures pour l'année prochaine. Le soft devrait utiliser la technologie MMX et la 3D Voxel 2 déjà développée par l'éditeur.

TELEX
Également présenté à l'ECTS chez SCI, Carmageddon. Un jeu de bagnoles en 3D où le but n'est que rentre-dedans-destruction et écrase-les-piétons.







Sci

Le mois dernier, nous avions parlé du très prometteur SMIV sur PC. SCI présentait un nouveau jeu à l'ECTS : **XS**, qui devrait sortir en novembre prochain sur PC. Le concept n'est pas révolutionnaire, puisqu'il s'agit d'un Doom-like. Encore ! Mais XS est entièrement basé sur les Deathmatch, sur les arènes toutes simples où l'on doit être le dernier survivant. Servi par une intro vraiment géniale, XS a beaucoup à prouver pour faire ses preuves dans un genre maintenant usé jusqu'à la corde. Voir ! ★




ATLANTIS


ATLANTIS


DRAGON LORE 2

Cryo se met à faire du jeu

ON A SOUVENT REPROCHÉ À CRYO LA COURTE DURÉE DE VIE DE SES JEUX. LA PROCHAINE GÉNÉRATION SEMBLE EN AVOIR TENU COMPTE, TOUT EN GARDANT LA "CRYO TOUCH" SI PARTICULIÈRE ET ADMIRABLE.


ATLANTIS


DRAGON LORE 2


ATLANTIS

Nous autres, sales chauvins, ne sommes pas peu fiers que Cryo soit installé sur notre territoire. Mieux encore, que la plupart des 170 personnes qui composent l'équipe de Cryo aient vu le jour dans notre pays, nous remplit de joie arrogante quand il s'agit de discuter avec des Ricains ou des Anglais, trop souvent persuadés d'être les meilleurs du monde en matière de jeux vidéo. D'autant que ceux qui sont à la tête de Cryo font partie tout de même des plus anciens et des plus géniaux acteurs de la scène micro de notre pays, et ça depuis les balbutiements des bécanes 8 bits.

Des idées géniales, les gars de Cryo en ont à revendre à la pelle. Concepts tordus, designs d'enfer et novateurs, moteurs techniques à la pointe : tout cela, ils connaissent. Sans oublier ces traces constantes de profondeur et de culture décalée saupoudrées sur toutes leurs créations. Par contre, on ne cesse de leur reprocher d'oublier trop souvent un autre élément essentiel : un jeu vidéo doit être aussi un jeu.

Pas fiers et têtus pour deux sous, les Cryos acceptent leurs erreurs, et ce dernier ECTS était l'occasion pour eux de montrer au reste du monde la nouvelle direction qu'ils ont décidé de prendre : celle des jeux vraiment jouables et qui proposent plus qu'un petit week-end d'amusement pour en venir à bout. Quatre nouveaux titres étaient donc présentés, quatre titres sacrément excitants, toujours originaux, et qui, croisons les doigts, devraient tenir leurs promesses de changement.

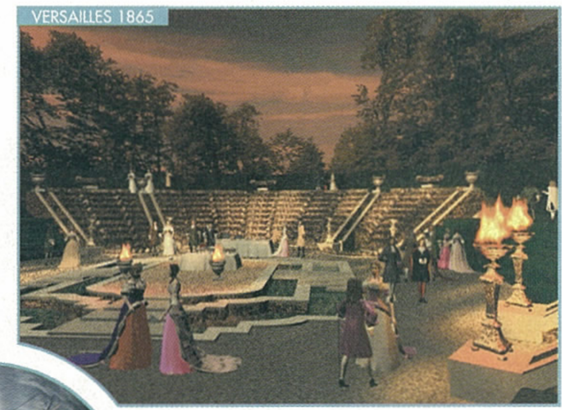
Omni 3D



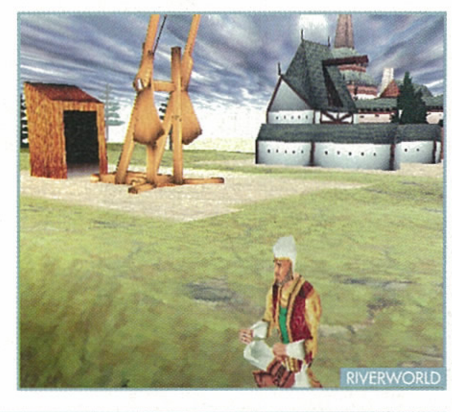
Un nouveau moteur 3D a été développé du côté de chez Monsieur Cryo, grâce à son équipe de Recherche et Développement interne. Celui-ci s'appelle Omni 3D et propose une immersion totale du joueur dans des décors en 3D. À coups de souris, il est possible de regarder absolument dans toutes les directions, toutes je vous dis. Le joueur a 360° de liberté, verticalement et horizontalement : et que je tourne la tête dans tous les sens, et que j'admire le plafond ou le parquet, partout partout. En plus, mince, les animations qui traînent dans les décors restent efficaces pendant les rotations. C'est vraiment très chouette, on s'y croit, vraiment, ça fonctionne nom de Dieu. Mine de rien, monsieur Cryo vient de développer une sorte de Quicktime VR qui marche vraiment bien.

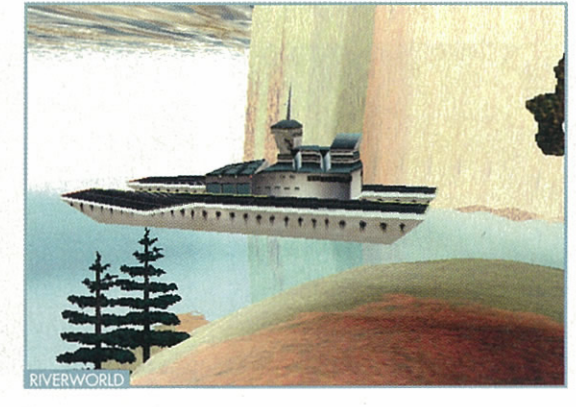
On regarde dans tous les sens, d'accord, mais on bouge aussi : à coups de clic, tiens. Et là aussi les décors 3D s'animent, zooment et compagnie. Du plus bel effet. Ce moteur est utilisé dans plusieurs des nouveaux jeux Cryo, et sera sûrement amélioré pour des productions plus éloignées dans l'avenir.

Et les jeux, justement, dans tout ça, vous allez me dire. J'y viens, j'y viens...


VERSAILLES 1865


RIVERWORLD


RIVERWORLD


RIVERWORLD


ATLANTIS


VERSAILLES 1865

SF, histoire et fantasy

J'aurais dû prendre des paris, des gros. J'aurais dû y penser, le deviner, vraiment. Qui d'autre, je vous le demande, qui d'autre, quelle autre équipe de développement aurait mieux convenu à l'adaptation des bouquins de Philip José Farmer ? Ceux qui connaissent la série du "Monde du fleuve" en conviendront, personne au monde n'était plus proche des thèmes abordés par l'auteur que Cryo.

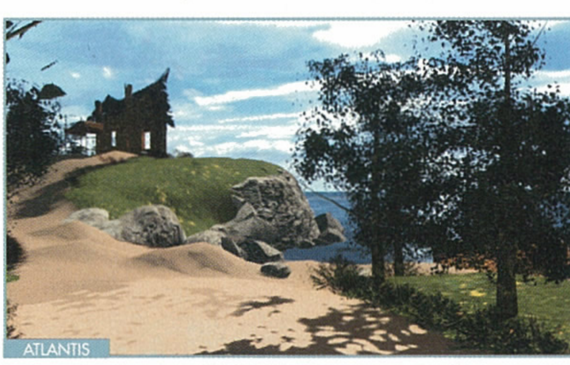
Tout en suivant la ligne directrice des bouquins de Farmer, et en respectant le monde qu'il a développé, Cryo en fait un jeu d'aventure de gestion de ressources qui semble bigrement intéressant, **Riverworld.** Dans la peau de Richard Francis Burton, explorateur anglais de l'époque victorienne, vous devrez évoluer dans un monde dangereux, bizarre, et totalement inconnu où vous venez d'être réincarné, le monde du fleuve. Vous devrez convaincre d'autres humains aussi paumés que vous de vous suivre dans votre quête et vos recherches pour dévoiler le secret de ce monde étrange. Riverworld devrait sortir aux alentours de février prochain sur PC CD-Rom.

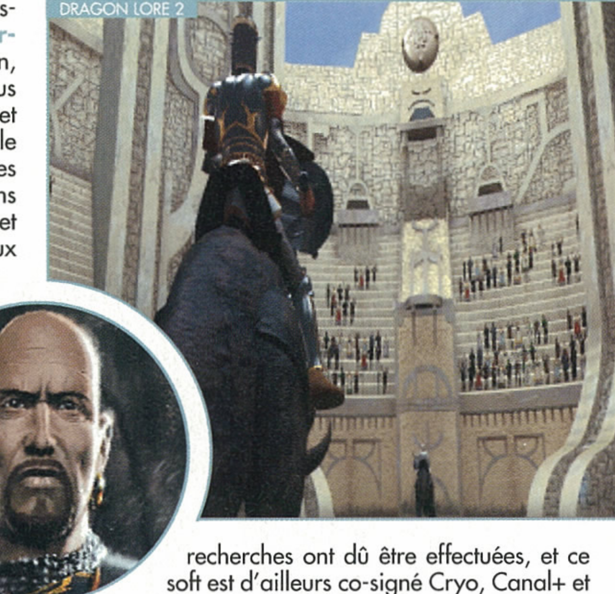
Premier soft Cryo qui utilisera la technologie Omni 3D, **Versailles 1685** est à classer entre le jeu d'aventure et le CD-Rom culturel. Tout se passe dans les décors superbes d'un Versailles authentiquement reconstitué jusque dans les moindres détails. Beaucoup de recherches ont dû être effectuées, et ce soft est d'ailleurs co-signé Cryo, Canal+ et RMN (Réunion des Musées Nationaux). Documents d'archives, tableaux, gravures, plans, tout a été utilisé pour plonger le joueur dans le vrai Versailles de 1685. La technique Omni 3D prend ici tout son intérêt et nous permet d'admirer les lieux loisir tout en tentant de déjouer l'intrigue de ce jeu d'aventure. Versailles 1685 devrait être disponible sur PC CD-Rom et Mac avant la fin octobre ; on le teste dans le prochain numéro.

Juste quelques mots sur **Dragon Lore II**, autre jeu Cryo qui devrait sortir avant la fin de l'année. Même monde et même moteur que le premier du nom pour un jeu qui devrait, par contre, donner plus de fil à retordre aux habitués des jeux PC. Admirons les photos dans la joie.

Et enfin, dernier titre du prochain quatuor made in Cryo, **Tales of Atlantis**, sans doute l'un des jeux les plus impressionnants présentés à l'ECTS. Beau à mourir et résolument 3D puisqu'il utilise Omni 3D, Atlantis a été écrit par le même scénariste que Lost Eden. Les personnages sont particulièrement renversants de beauté.

Bref, la nouvelle génération des jeux Cryo est bien prometteuse, on ne se gênera pas d'en parler plus largement dans les pages de Joystick très prochainement. ★


ATLANTIS


DRAGON LORE 2


DRAGON LORE 2


ATLANTIS

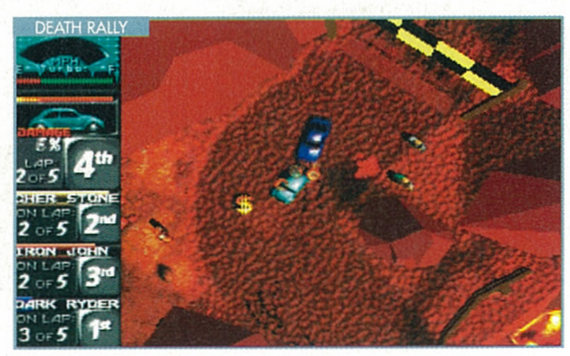
RIVERWORLD

VERSAILLES 1865

ATLANTIS







GT Interactive

CRÉÉ IL Y A À PEINE DEUX ANS, GT INTERACTIVE NE CESSE DE SIGNER DES CONTRATS ÉTONNANTS PORTANT SUR LES MEILLEURS PRODUITS ET AVEC LES MEILLEURS ÉQUIPES DE DÉVELOPPEMENT.

TELEX
Into the Shadows, le très attendu jeu de Scavenger, devrait sortir en janvier par chez nous.

Les jeux de Scavenger (qui seront édités par GT Interactive, donc) se sont fait attendre, c'est clair. Mais à chaque nouvelle version présentée, nous nous trouvons un peu plus excités. **Scorcher** n'échappe pas à cette mini-loi, et la version présentée à l'ECTS avait nettement de quoi enthousiasmer les plus blasés des joueurs.
Au premier coup d'œil, il ne s'agit que d'une bête course futuriste, avec ses 6 circuits différents, où l'on ramasse des bonus pour aller plus vite, et où l'on évite au maximum les pièges qui ralentissent. Mais Scorcher est si impressionnant techniquement qu'on ne peut s'empêcher d'être emballé : ça va vite, ça va très vite même. Les couloirs 3D, les tunnels et les routes gondolées défilent à toute vitesse, tandis que votre moto de l'espace du futur de la mort reste d'une maniabilité à toute épreuve. C'est sur PC CD-Rom, et ça devrait sortir en novembre prochain.
Robert de Niro ne sait pas trop quoi faire de ses thunes, apparemment. Il s'ennuie. Du coup, le gars Robert nous a monté Tribeca Interactive, histoire de faire développer des jeux pour ses gamins. **«9»** sera donc le premier titre à sortir des bureaux de Tribeca, et ça commence plutôt bien. Jeu d'aventure à l'ambiance étrange et onirique, «9» est designé par le graphiste responsable des pochettes de ces ringards d'Aerosmith. Il a bossé également pour Michael Jackson (si vous connaissez la pochette de Dangerous vous voyez tout à fait son style). C'est une aventure à cliquer où le joueur doit tout découvrir par lui-même, façon Myst. Prévu pour décembre sur PC CD-Rom et Mac.
Séquence nostalgie maintenant, avec deux titres qui rappelleront le bon temps aux plus anciens d'entre vous. Vous vous souvenez de Robotron ? Eh bien, voilà **Robotron X**, paf, un Robotron en 3D. Il fallait s'y attendre. C'est développé par Williams (évidemment !), et ça devrait être dispo sur PC CD-Rom dans nos petits magasins aux alentours de décembre.
Et enfin, un nouveau titre des développeurs d'Apogée Software, les rois du sharewares, qui va monstrueusement cartonner au sein de la rédaction de Joystick, c'est sûr : **Death Rally**. C'est l'un des principes de jeu les plus éculés, et pourtant on ne s'en lasse pas, les courses de petites bagnoles vues d'au-dessus. Remarquez, celui-ci est particulièrement excellent, avec décors 3D mélangés aux décors 2D, et beaucoup de baston puisque les bagnoles peuvent se tirer dessus. Excellent ! La version shareware est déjà disponible, la version complète devrait sortir en novembre sur PC. ★



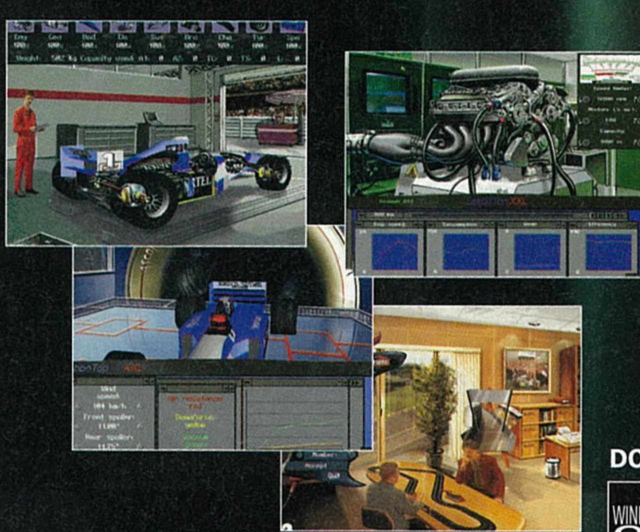




TEAM F1

Psychologue
Mécanicien
Mathématicien
Directeur
Chef du personnel
Coureur automobile
Agent d'assurance
Développeur
Physicien
Assistant social
Financier
Navigateur
Tacticien
Commentateur
Attaché de presse
Directeur de projet
Chasseur de têtes
Espion industriel

Etes-vous qualifié ?



DOS

WINDOWS 95



Pour obtenir plus d'informations sur Team F1, téléphonez au 04 72 53 25 25
ou écrivez à Electronic Arts Centre d'affaires Télébase 3, rue Claude Chappe 69 771 St Didier au Mont D'Or cedex.
3615 EADIRECT 2,23/Mn ELECTRONIC ARTS®





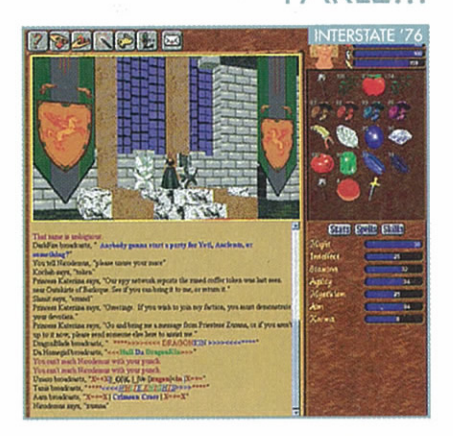
INTERSTATE '76



INTERSTATE '76

3DO passe Online

LES JEUX ONLINE COMMENCENT A ARRIVER. DEPUIS LE TEMPS QU'ON EN PARLE...



INTERSTATE '76

The 3DO Company ne parle plus du tout de la 3DO. Pas l'ombre d'une seule machine sur le salon. Maintenant que la boîte californienne s'est ouverte au PC, avec son Studio 3DO, toutes les nouveautés annoncées sont pour PC. La 3DO est morte, vive le Studio 3DO !

Mieux encore, 3DO se met au jeu Online. En fait, depuis décembre 95, des milliers de béta-testeurs sur le Net ont essayé et aidé à débugger **Meridian 59**, prochain titre 3DO pour PC et exclusivement pour jouer sur Internet. Le projet est excitant. Un jeu de rôles entièrement en 3D, avec un graphisme digne du PC où des milliers de joueurs participent à la même aventure simultanément. En fait, chacun incarne son personnage comme il le souhaite : pas d'obligation, libre à vous de partir pour vous enrichir, pour massacrer tout le monde ou pour faire de simples rencontres. Car à tout moment, les joueurs qui se croisent dans le jeu peuvent dialoguer, échanger des objets, des conseils, n'importe quoi. Une véritable vie virtuelle.

Que faut-il pour jouer à Meridian 59 ? Maintenant que le béta-testing est terminé, il faut acheter le CD, en magasin à partir d'octobre si tout se passe bien. Il faut avoir une connexion SLIP/PPP sur le Net avec au moins un modem 14 400 bauds. Pas besoin d'une grosse bécane, un 486/66 devrait suffire, avec un CD-Rom double vitesse, 8 Mb de Ram et Windows 95 (ça, dur d'y échapper maintenant !). Et hop, vous vous connectez à toute heure pour jouer avec des milliers d'aventuriers du monde entier.



INTERSTATE '76

On se fait un test complet dans le prochain Joy, pour voir si ce projet excitant tient ses promesses. ★

Telstar

APRÈS DES SORTIES CONFIDENTIELLES, VOICI QUE LA GROSSE ARTILLERIE TELSTAR COMMENCE À SE DÉPLOYER.



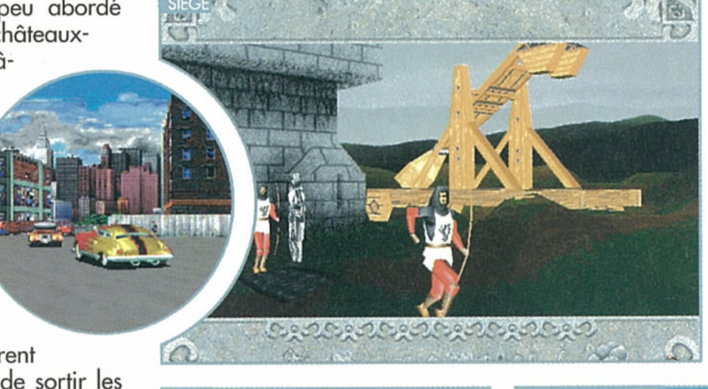
WRECKING CREW

Voilà un thème finalement peu abordé par les jeux vidéo : les châteaux-forts, et l'attaque des châteaux-forts en particulier. Pourtant je me souviens de quelques wargames et jeux de plateau tout à fait excellents. **Siege** est là pour ravir les frustrés de la destruction de murailles. Entièrement en 3D, avec des graphismes de qualité, Siege vous case le casque de fin stratège sur la tête. Vous organisez l'attaque, vous donnez les ordres pendant que vos petits soldats s'exténuent et meurent à la tâche. Sympa ! Le plus drôle étant de sortir les catapultes et autres béliers gigantesques. Pour PC CD-Rom, sortie prévue premier trimestre 97.

Autre genre, autre époque, les courses de voitures dans nos plus grandes villes. Avec **Wrecking Crew**, Telstar tient là un véritable petit bijou. Les graphismes du style cartoon sont excellents et, le jeu va très vite. En plus c'est drôle, surtout quand on cartonne ses adversaires du bitume. Prévu pour la fin de l'année sur PC CD-Rom. ★



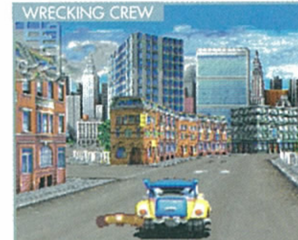
SIEGE



SIEGE



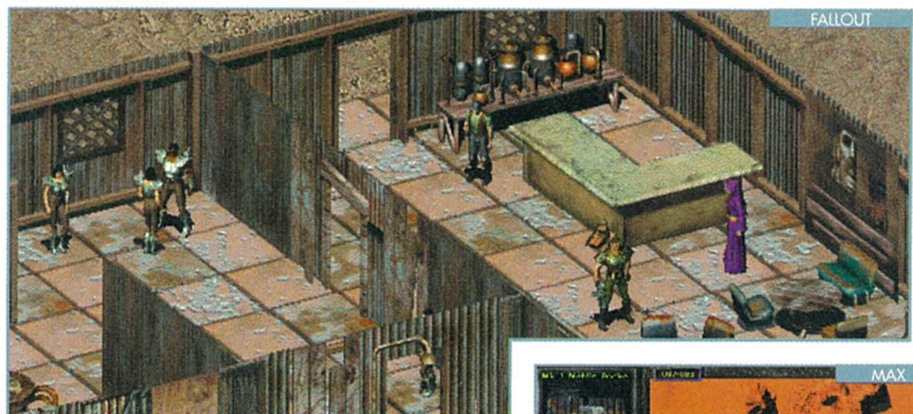
SIEGE



WRECKING CREW







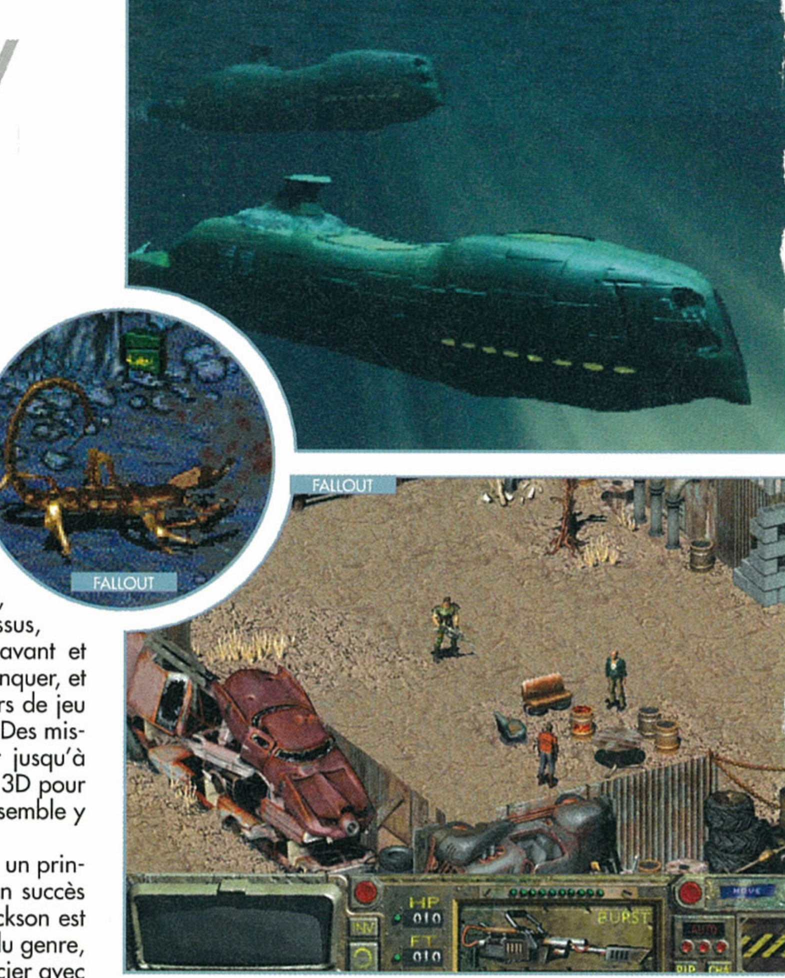






Interplay

LA MODE DES JEUX À LA COMMAND & CONQUER N'EST PAS PRÊTE DE S'ARRÊTER, ET C'EST SUPER TANT MIEUX.









C'est Interplay qui s'y colle cette fois, avec **M.A.X.**, Mechanised Assault & Exploration, un jeu pour CD-Rom PC prévu pour la fin de l'année. Graphiquement très attrayant, M.A.X. a également opté pour la vue de dessus, mais cette fois avec possibilité de zooms avant et arrière. Plus stratégique que Command & Conquer, et donc moins arcade, M.A.X. est divisé en tours de jeu où vous donnez des instructions à vos unités. Des missions d'entraînement, la possibilité de jouer jusqu'à quatre en réseau, et de belles animations en 3D pour décrire les différentes unités de combat, tout semble y être.

En 1986, Steve Jackson a développé GURPS, un principe de jeu de rôles universel qui a connu un succès considérable et grandissant depuis. Steve Jackson est sans doute l'un des plus grands visionnaires du genre, un roi du jeu. Voilà donc qu'il vient de s'associer avec Interplay qui a racheté la licence de son système GURPS pour en faire des jeux PC et Mac. O joie, ô bonheur ! Et le premier titre à sortir de cette collaboration est plutôt prometteur : **Fallout**. L'un des titres les plus remarquables de cet ECTS, d'ailleurs.

Pourtant le monde décrit par Fallout n'est pas des plus joyeux, puisque l'aventure se déroule après une apocalypse nucléaire. Beaucoup de baston en prévision, contre d'autres humains mais aussi des mutants flippants, le tout dans les ruines du sud de la Californie. Le jeu est vu en 3D isométrique, avec des graphismes d'une excellente finesse et de bien belles animations des personnages. Ça devrait sortir sur Mac et PC, l'année prochaine, en avril, hop. ★

DES JEUX, ENCORE DES JEUX

Interplay présentait de nombreux autres jeux à l'ECTS (nous vous en avons déjà parlé plus ou moins récemment). Histoire de remettre les pendules à l'heure, voici quelques titres avec leur date de sortie : Blood & Magic, octobre ; Descent to Undermountain, février 97 ; Dragon Dice, début 97 ; Shattered Steel, décembre ; et le très attendu MDK en janvier prochain.





Blizzard Entertainment

AVEC WARCRAFT ET WARCRAFT II, BLIZZARD EST MONTÉ TRÈS HAUT DANS L'ESTIME DES JOUEURS MICROS. ET C'EST APPAREMMENT LOIN D'ÊTRE TERMINÉ.

Warcraft et son petit frère proposaient de se battre à coups de dragons, d'orcs, d'ogres, de chevaliers et de magiciens dans un univers heroïc fantasy. Le prochain Blizzard, **Starcraft**, propose autant de baston, mais dans l'espace cette fois, avec des vaisseaux, des lasers et des Mech-Warriors. Techniquement le jeu reprend le même principe que ses prédécesseurs, une vue en 3D iso; on clique partout pour donner des ordres à ses unités, le tout en temps réel. Trois races différentes se foutent sur la tronche dans Starcraft, comme quoi le fond de la galaxie ressemble beaucoup au coin de ma rue. Le graphisme SVGA de Starcraft est mignon tout plein, très fin, et semble promettre beaucoup beaucoup d'amusement. Surtout qu'il est possible de jouer jusqu'à 8 en réseaux, 2 par modems ou même sur le net (voir encadré). Starcraft devrait sortir au début de l'année 97, sur PC sous windows 95 et sur Macintosh.

Baston.Net

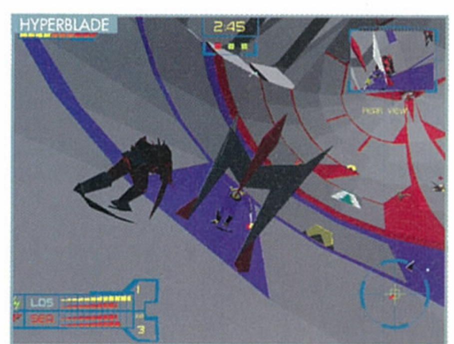
Voilà une nouvelle qui a de quoi réjouir tous les accros des jeux Blizzard ayant un accès sur le net.



L'éditeur ricain vient d'ouvrir un serveur entièrement gratuit qui permet à n'importe qui de se connecter pour jouer contre des adversaires humains du monde entier. Les deux premiers softs Blizzard qui bénéficieront de ce service sont Diablo et Starcraft. Le top étant que "battle.net", c'est son nom, est entièrement gratos, pas d'abonnement, rien du tout, juste une connexion internet. Le serveur n'est pas encore fonctionnel à l'heure où j'écris ces lignes, jetez un œil régulièrement sur www.battle.net pour en savoir plus. ★




INTERSTATE '76


HYPERBLADE


BLAST CHAMBER

Activision

DE JOLIES PETITES SURPRISES DU CÔTÉ DE CHEZ MONSIEUR ACTIVISION, MINCE, CARRÉMENT.

TELEX

Les graphistes de Planet Fall sont en train de bosser comme des fous en ce moment. Ils retouchent tout ce qu'ils avaient fait jusqu'à présent, le résultat ayant été jugé trop sombre.

TELEX

Activision ne peut y échapper. Un jeu dédié au Online, au Net, est en cours de développement chez l'éditeur. On murmure que le projet est issu d'une collaboration avec d'anciens membres d'Origin.

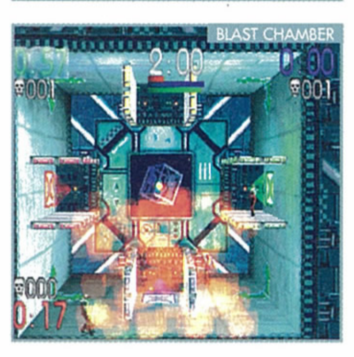
Imaginez Mad Max en version hippie «flower power». Pas de lourds blousons en cuir, pas de gants cloutés ou de punks aux crêtes fièrement dressées, mais des pantalons pat' d'eph' aux couleurs chatoyantes, des chemises col «pelle à tarte» et des coiffures afros d'un mètre de haut. Imaginez. Vous avez alors **Interstate '76** devant les yeux, le jeu de baston à coups de grosses bagnoles des années 70 en développement chez Activision en ce moment. C'est tout en 3D, ça speede et c'est violent, et le jeu utilise le moteur développé pour MechWarrior 2. Quand est-ce que ça sort ? En novembre prochain, si tout se passe bien, sur PC CD-Rom.

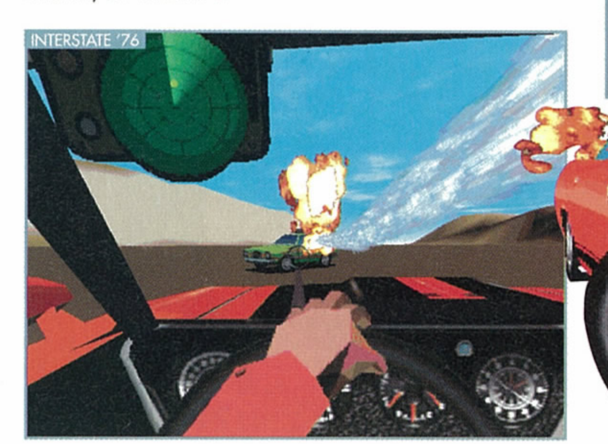
Les fans de Rollerball et de Jonathan Hi sont marqués à vie, c'est sûr, et les programmeurs d'Activision responsables d'Hyperblade en sont, sans aucun doute. **Hyperblade** est un sport futuriste violent à souhait : une grosse balle en acier, des tas de joueurs hargneux sur des rollerblades, et tout le monde qui se rentre dedans. Ajoutez des arènes 3D ondulées, obstacles et tremplins pour que le spectacle soit plus fun. Très beau et très rapide, Hyperblade exploitera les cartes 3Dfx pour que le jeu soit encore plus beau et plus rapide.

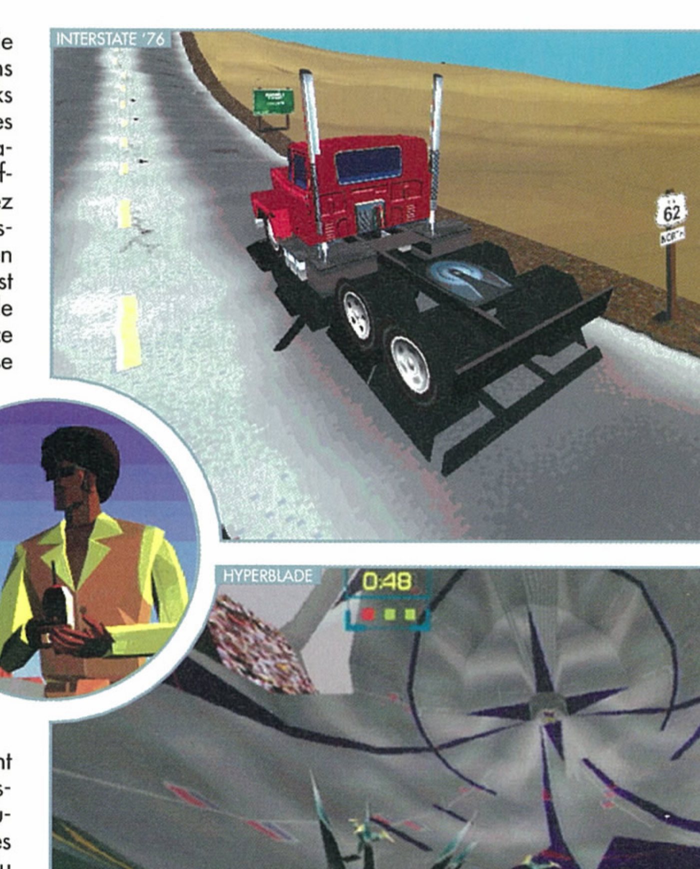
Blast Chamber, tiens, voilà un jeu entièrement voué à la baston. Le concept est assez amusant, puisqu'il coince ensemble des bonshommes armés et fougueux dans un énorme cube. Petit élément piquant, les combattants peuvent changer le sens de gravité du lieu, en bondissant sur de gros interrupteurs. Tout le monde se casse la gueule, bondit en tout sens et on rigole. On aura le temps d'en reparler, puisque Blast Chamber ne sortira sur PC CD-Rom que l'année prochaine, en février. ★


HYPERBLADE


INTERSTATE '76


BLAST CHAMBER


INTERSTATE '76


INTERSTATE '76

HYPERBLADE

FIGURE DE PROUE D'ORIGIN ET DU MONDE DU JEU VIDÉO EN GÉNÉRAL, GÉNIAL GÉNITEUR DE LA SÉRIE MYTHIQUE "ULTIMA", RICHARD GARRIOT NOUS A ACCORDÉ DE SON TEMPS PRÉCIEUX POUR FAIRE LE POINT SUR DEUX DES SOFTS LES PLUS ATTENDUS DU MOMENT : ULTIMA ONLINE ET ULTIMA IX.





Rencontre avec l'un des papes du jeu vidéo

Richard Garriot



ichard Garriot: Personnellement j'appelle le jeu "Multima" et pas "Ultima Online". Mais tout le monde, y compris la plupart de l'équipe d'Origin, préfère "Ultima Online". "Multima" c'était pour Multi-Player Ultima. Mais personne n'aime.

Joystick: Depuis quelque temps, toutes les grosses boîtes se tournent vers le jeu Online. Certains disent que c'est l'avenir incontournable du jeu.

R.G.: Je ne suis pas complètement d'accord avec les gens qui pensent que le jeu Online va remplacer le jeu vidéo tout court. Je crois en effet que ces jeux vont être très importants, mais qu'ils ne remplaceront jamais les jeux linéaires, les jeux en solo. Il n'y a que dans les jeux solos où l'on puisse battre le personnage principal, devenir un héros et faire partie d'une grande histoire préparée spécialement pour vous. Mais pour d'autres catégories de jeux, comme les simulations de sport, le Online prendra sûrement le dessus : il est bien plus drôle de jouer au foot avec des copains que de jouer au foot tout seul. Je suis sûr que les jeux où l'histoire et le scénario sont importants ne seront jamais remplacés par le jeu Online.



Joy: Comment devront se métamorphoser les jeux classiques pour rester intéressants face à leurs concurrents Online ?

R.G.: Quand on se décide à acheter un jeu, beaucoup d'éléments entrent en considération. On cherche la meilleure technologie, la meilleure interactivité. Les jeux Online ont cet élément supplémentaire qui est d'être multi-joueur. En retour, les jeux solos doivent avoir d'autres éléments pour être plus attirants (par exemple, proposer une bonne histoire).

Quand on regarde la plupart des jeux Online, il n'y a presque pas d'histoire, c'est aux joueurs de faire la leur. Dans Ultima Online, on a beaucoup bossé pour qu'il n'y ait pas que l'élément social "rencontre entre joueurs" ; comme dans tous les Ultima, on s'est attaché à ce qu'il y ait une raison valable de venir participer à ce monde-là. Que ce ne soit pas seulement un endroit où l'on aille traîner pour fracasser des monstres et ramasser des trésors.

Le monde d'Ultima Online est plus grand que ceux de tous les Ultima réunis. Les joueurs peuvent faire tout ce qu'ils souhaitent dans un jeu Ultima (cliquer partout, etc.), et l'interactivité est toujours très forte ; en plus, il y a tout l'aspect social avec les autres connectés, et tous les éléments de l'aventure elle-même, gérés de façon très différente maintenant. Sous l'histoire se cache ce que nous appelons le système de ressources. Dans un jeu Ultima classique, les monstres ne font rien tant que vous n'êtes pas dans leurs environs. Dans Ultima Online, les monstres vivent et font ce qu'ils ont à faire, joueurs présents ou pas. Par exemple, le Dragon continue à bouffer des trucs, à ramasser des trésors et à les garder même s'il n'y a pas de joueurs dans le coin. Les joueurs, du coup, devront interagir avec des événements beaucoup plus réalistes. Par exemple, si des joueurs vont massacrer toutes les créatures que le Dragon a l'habitude de manger, le Dragon devra trouver d'autres nourritures, la ville par exemple. Et si le Dragon commence à manger les habitants d'une ville, les villes proches vont demander de l'aide ; ceci deviendra automatiquement une quête pour les joueurs qui en entendront parler. Et les joueurs peuvent résoudre cette quête de nombreuses façons réalistes possibles : tuer le dragon, repeupler la campagne avec des



Richard «Lord British» Garriot, l'un de nos maîtres à tous. Son premier jeu, Akalabeth, date de 1979, une sorte d'Ultima 0.

moutons pour que le dragon n'ait plus à manger les habitants de la ville... Le monde d'Ultima Online tout entier est régi par ce principe très réaliste de cause à effet.

Joy: Comment avez-vous fait pour que Ultima Online respecte le monde développé dans les autres Ultima, sans qu'il y ait de véritable scénario prédéfini ?

R.G.: Il est très difficile de créer une histoire qui implique des milliers de joueurs simultanément, car on ne peut leur demander de faire tous la même chose. Ultima se déroule donc dans un espace-temps parallèle à l'univers développé par la série des 9 Ultimas, et intègre des éléments de tous les Ultima. Lord British, celui qui vit dans cet univers parallèle, sait que ce monde est une erreur, que quelque chose s'est passé dans le vrai monde d'Ultima pour créer ce nouvel univers. Son but est donc de retrouver tous les éléments qui appartiennent au vrai monde d'Ultima, qui n'ont rien à faire dans cet Ultima parallèle, et ce afin de les renvoyer à leur place originelle. Cette quête est vaste et promet beaucoup d'activité pour beaucoup de gens.

Au fait, le personnage de Lord British, c'est moi qui le joue. Si je ne joue pas véritablement, Lord British ne sera pas dans le jeu.

Joy: Est-ce que Lord British est le seul personnage important dans le déroulement du scénario joué par un humain ?

R.G.: Non, un autre personnage clé est joué par un membre de l'équipe qui développe Ultima Online : Black Thorne. Ce personnage était le méchant, dans Ultima V. Dans cet univers parallèle, Black Thorne n'est pas un méchant mais il sait également que cet univers est une erreur ; en revanche, il n'est pas d'accord avec Lord British, et dit que si on suit ce dernier, l'univers disparaîtra. Sans être un méchant, Black Thorne est contre ce que dit Lord British. Ce personnage est donc un autre centre d'attraction pour les joueurs qui peuvent décider de le suivre.

Joy: Y aura-t-il des data-discs pour étendre le monde d'Ultima Online ?

R.G.: Le CD-Rom qui sera en vente dans le magasin contient des tonnes de graphisme, et autres éléments qui ne sont pas utilisés au début du jeu. Ils pourront être appelés par des extensions du monde que nous mettrons en place plus tard. Dans deux ans environ, je pense que nous aurons à refaire un CD complet pour remplacer le système par la génération suivante. Beaucoup des designers qui bossent en ce moment sur l'élaboration d'Ultima Online vont rester employés à temps plein pour agrandir le monde et ajouter des éléments au fur et à mesure, pour toujours.

Joy: Combien de joueurs pourront se promener dans Ultima Online simultanément ?

R.G.: Au début du projet, nous avions prévu simultanément un maximum de 2 000 joueurs dans le monde. Maintenant, nous sommes sûrs que nous avons sous-estimé le nombre de personnes qui voudront se connecter. Plus nous nous approchons de la date de sortie du jeu, plus nous nous apercevons qu'il y aura vraiment beaucoup de joueurs. Maintenant je pense que Ultima Online peut supporter 3 000 personnes simultanément avant qu'il n'y ait trop de monde. Ce qui correspond environ à 30 000 abonnés. Apparemment, il y aura environ 100 000 abonnés, d'après nos prévisions. Nous venons tout juste de monter une copie du monde tout entier sur un autre serveur, chez nous à Houston. Nous allons certainement lancer le jeu avec ces deux serveurs, un pour les utilisateurs qui testent le jeu et qui n'ont pas encore signé pour une grande période, et l'autre pour le jeu principal avec les joueurs qui sont abonnés définitifs. Au fur et à mesure, nous monterons d'autres serveurs s'il le faut ; mais cela aurait été plus drôle d'avoir tout le monde dans le même univers.

Joy: Et quand sort cette merveille, à quel prix ?

R.G.: La version Beta va être lancée en novembre, et la version finale en février prochain. Le jeu coûtera autant qu'un jeu Ultima classique. Puis le temps Online sera payant, à l'heure ou par mois, au choix. Pour environ 100 à 150 francs par mois. Le prix change toutes les deux semaines, pour l'instant. Nous n'avons pas encore pris de décision définitivement. Nous essaierons de faire payer le temps Online le minimum possible.

Joy: Récemment, Peter Molyneux de Bullfrog nous a expliqué qu'il vous avait demandé l'autorisation d'utiliser l'Avatar, votre héros, dans Dungeon Keeper. Et qu'il risquait bien de se faire torturer.

R.G.: J'adore les jeux Bullfrog. En ce moment, je joue beaucoup à Gene Wars. Pas encore à Dungeon Keeper, parce que la pré-version que nous avons reçue au bureau est encore trop buggée. Ça me plaît beaucoup que l'Avatar soit mené à mal dans le jeu de Peter Molyneux. Nous nous connaissons depuis de nombreuses années, j'admire son travail et je sais qu'il apprécie le mien.

Avant qu'Origin ne fasse partie d'Electronic Arts, ce qui m'amusait le plus dans Ultima c'était de me moquer d'Electronic Arts. Même aujourd'hui, en fait. Trip Hawkins, l'ancien boss d'Electronic Arts, est un personnage dans Ultima appelé Pirt Snikwah, Trip Hawkins à l'envers. Un des personnages les plus ignobles qui ait jamais traîné dans le monde d'Ultima. Dans Ultima 7, la Black Gate comportait les signes primaires, le cube, le tétraèdre et la sphère, qui sont également les signes d'Electronic Arts.

Quand Peter Molyneux m'a demandé s'il pouvait utiliser mon personnage, j'ai donc répondu oui tout naturellement. Mon seul problème, maintenant, c'est de trouver comment je vais lui renvoyer l'ascenseur.

Le monde d'Ultima Online est plus grand que ceux de tous les Ultima réunis.

Joy: Vous préparez également Ultima 9, en ce moment

R.G.: Ultima 9 est entièrement basé sur un moteur 3D, mais ce ne sera pas un jeu à la Doom. Les caméras peuvent tourner et zoomer ; et le joueur voit son personnage, principalement parce que ce n'est pas un jeu où l'on dirige uniquement son personnage mais aussi d'autres aventuriers. Le jeu se déroule toujours à Brittania, et les joueurs retrouveront leurs vieux potes.



Le nouveau moteur nous permet de faire de nombreuses choses que nous ne pouvions faire avant. Par exemple, puisque le moteur peut faire des zooms arrière, on peut maintenant voir les bateaux à une échelle respectable, et voir où ils vont alors qu'avant ils prenaient tout l'écran et qu'on passait son temps à s'écraser sur la côte. Contrairement à la plupart des jeux 3D où les ennemis sont des sprites, dans Ultima 9 tout est en 3D. Même les objets, les tables, le monde en entier. Du coup, on se retrouve avec des milliers de polygones à afficher ; cela pose des problèmes pour garder une grande vitesse d'affichage. Les joueurs devraient être très satisfaits de ce que nous avons fait techniquement.

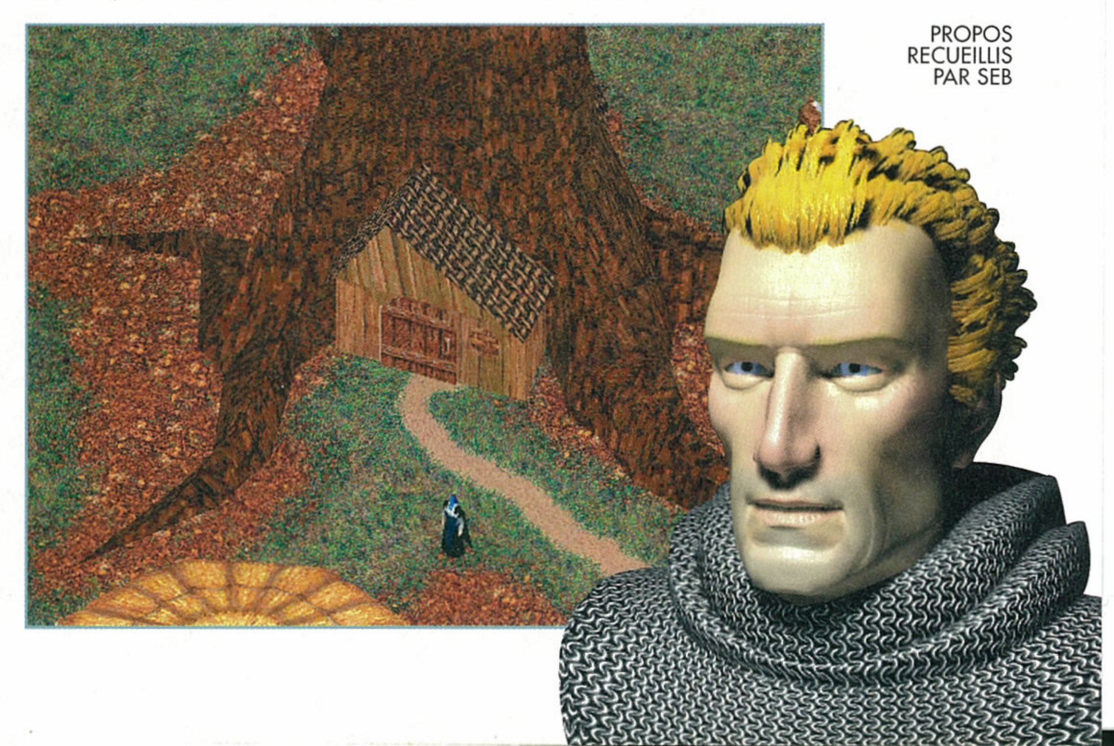
Ultima 9 est donc la troisième histoire de la troisième trilogie. L'aventure est de loin la plus épique de ce que nous ayons fait jusqu'à maintenant. C'est la conclusion de ces 9 jeux. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y aura pas de dixième. Il y a une très grande montée d'intensité pendant le jeu, et une fin, disons, énorme qui conclut vraiment la série.

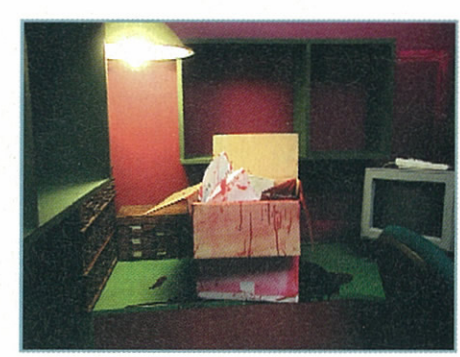
Joy: Ultima a rempli près de 17 ans de votre vie, est-ce qu'il vous arrive d'en rêver, de rêver que vous êtes dans ce monde ?

R.G.: Je ne rêve pas que j'y étais, mais j'en rêve dans le sens de la création. Je pense être une personne très terre-à-terre, je sépare parfaitement la réalité de l'imaginaire et du fantasme. Malgré tout, les noms de la plupart des gens dans Ultima correspondent à de véritables personnes que je côtoie dans la vraie vie.

J'ai construit intentionnellement Ultima pour rendre plus floue la séparation entre réalité et fantasme. Dans Brittania, je veux que le joueur soit vraiment son personnage, pas dans un sens physique mais mental en tout cas. Si vous êtes un garçon charmant dans la réalité, vous devriez l'être également dans le jeu. Ce n'est pas obligatoire, mais je l'encourage. Et aussi à garder sa conception de ce que le monde devrait être. ★

PROPOS RECUEILLIS PAR SEB









Phantasmagoria II

LE NOUVEAU VISAGE ADULTE DE SIERRA

Apparemment, Sierra a envie de se débarrasser de sa réputation de «gentil» éditeur. Habitué à sortir de bons titres, certes, Sierra était également abonné au «politically correct». Certes, l'année 95 marquait le début du changement avec Phantasmagoria, jeu d'aventure finalement trop simple et loin d'être aussi flippant que promis.

Avec Phantasmagoria II, les choses ont sans aucun doute complètement changé, et le gore qui fait rigoler laisse place au franchement malsain, aux plans trouille-flippe-flippe, et même, sans tomber dans du X hard-crade, à des scènes de sexe plutôt chaudes.

Le personnage principal que le joueur incarne pète complètement les plombs, et se met à voir des cadavres partout, des pendus, des gens torturés, des rats qui parlent et toutes sortes de scènes horribles. Petit problème, ces événements commencent à se mélanger avec la réalité. Curtis, le héros, ne sait plus où il en est. À lui de découvrir s'il est victime ou bourreau.

Phantasmagoria II, jeu d'aventure entièrement filmé en studio avec acteurs, décors et compagnie, a de quoi surprendre. C'est bien filmé et bien joué, d'ailleurs, ce qui est loin d'être toujours le cas dans les jeux utilisant la vidéo à outrance. Quelques photos en plus pour nous faire patienter encore un peu, puisque le jeu devrait sortir en version française en janvier 97. ★



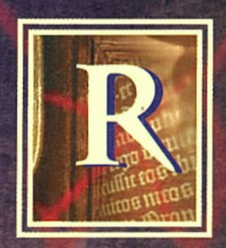




Grâce à l'excellent système de compactage vidéo utilisé par Sierra, les séquences filmées sont affichées sur toute la largeur de l'écran et les deux tiers de la hauteur, en toute fluidité.







Religiosité de jeu garantie

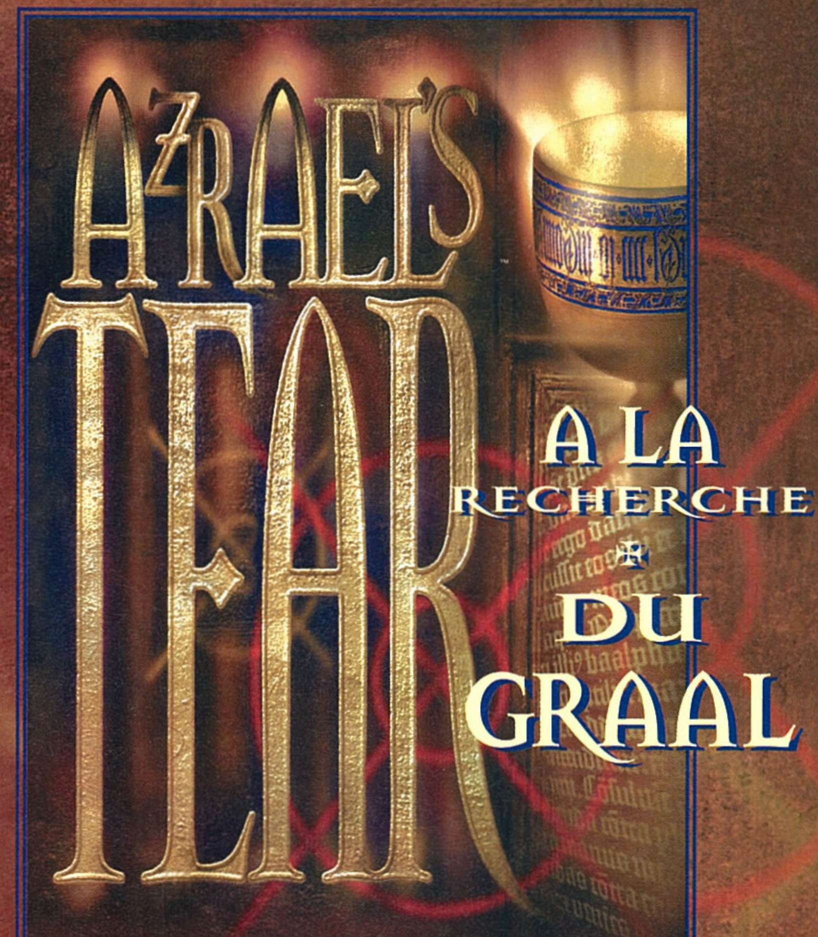




Des caractéristiques impressionnantes incluant :



- Cadre graphique de pointe : Plus de 70 environnements en 3D temps réel richement texturés créent une atmosphère unique, propice à l'immersion.
- Des mystères originaux : les énigmes complexes et sophistiquées qui ont été intégrées à l'environnement requièrent imagination et savoir-faire. Dieu ne protège les fous qu'en dehors de son sanctuaire !
- Une étonnante haute résolution graphique 640 x 480 SVGA pour votre détecteur visuel dernier modèle.
- Des dialogues réalistes : chaque personnage a sa propre histoire et personnalité. Sachez vous adapter !
- Le défi du combat : une importante composante du jeu qui demande au joueur une approche tactique, pour éviter les blessures mais aussi l'épuisement des munitions.
- Des effets sonores d'une pureté cristalline : les sons superbement réalistes ainsi que les musiques d'ambiance, nombreuses et variées, améliorent encore la sensation du jeu.



"90% Design. Ambiance assurée. Joystick. Sept.1996"

"16/20 PC FUN Sept.1996"

"★★★★ Generation 4 Sept.1996"

Disponible pour PC CD-ROM DOS
Prix indicatif 399 F

Windows® 95 version coming soon





74 D RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX, FRANCE
UK WEBSITE: http//www.mindscapeuk.com

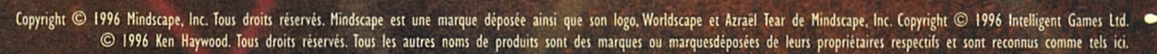


A WORLDSCAPE PRODUCTION

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand CARREL - 93100 Montreuil - Tél. : 48 18 50 00

IG
INTELLIGENT GAMES

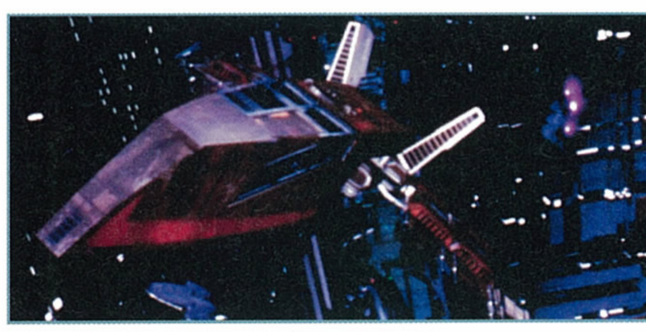












Juste pour vous faire patienter, comme ça, une photo de X-Wing Vs Tie Fighter qui devrait sortir en novembre, bientôt.

POURTANT, NOUS AVIONS PRÉSENTÉ DES NOUVEAUTÉS LUCASARTS TOUT RÉCEMMENT DANS JOYSTICK. PAF, EN VOILÀ D'AUTRES DÉVOILÉES À L'OCCASION DE L'ECTS.

LucasArts



REBELLION

Monkey Island et sa suite furent sans conteste parmi les meilleurs jeux d'aventure jamais sortis sur PC. Le deuxième épisode étant accessoirement l'un des titres les plus rigolos dans le monde du jeu d'aventure. Joie et bonheur, voici le troisième volet de cette excellente série : **The Curse of Monkey Island.** Pour l'instant, nous n'avons vu que quelques animations, une partie du travail graphique déjà nom de Dieu d'impressionnant. C'est simple, on dirait du dessin animé classique, ultra-professionnel et tout. Remarquez, on a largement le temps d'en reparler puisque Curse of Monkey Island sur PC CD-Rom ne sortira qu'au milieu de l'année prochaine. En attendant, tremblez et craignez le retour du pirate démoniaque super-mort LeChuck.
LucasArts est bien décidé à utiliser sa licence Star Wars au maximum. Après les jeux d'arcade en tous genres, les économiseurs d'écrans et autres making of, voici Star Wars le jeu de stratégie. **Rebellion** que ça s'appelle, même, et ça devrait sortir sur PC l'année prochaine. On choisit son camp, les Rebelles ou l'Empire, et le but est de cartonner l'autre en contrôlant planètes et unités de combat. Contre l'ordinateur, contre des humains par modem ou en réseau, il faudra capturer les figures clefs adverses pour gagner : Dark Vador ou Luke Skywalker selon son camp. Les millions de fans de Star Wars peuvent se réjouir dès maintenant.★



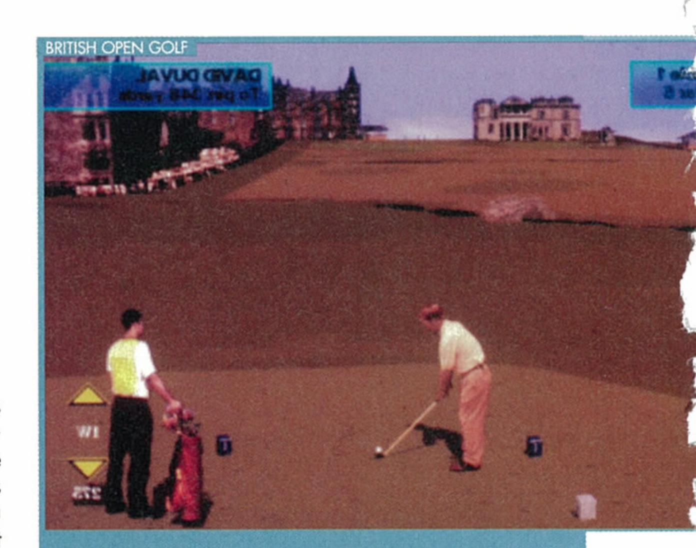
MONKEY ISLAND



MONKEY ISLAND



REBELLION



BRITISH OPEN GOLF

DES COUPS DE CLUB

Ça recommence, nous voilà inondés de jeux de golf : on nous en a présenté pas mal sur le salon de l'E3, y a dû y avoir un sondage tout récent disant que les Ricains adorent les jeux de golf sur PC. Malgré tout, les deux que nous vous présentons très brièvement ont l'air plutôt chouettes. The Golf Pro de chez Empire est tout particulièrement excitant, avec son look photo-réaliste et sa façon révolutionnaire de gérer le swing à grands coups de souris. Ça sort en 97, remarquez; le jeu va encore être amélioré.
Et Looking Glass abandonne les simulateurs pour un instant pour se concentrer sur British Open Golf. Particularité : une foule de spectateurs animée et qui réagit vraiment à vos coups.



GOLF PRO

TELEX *Hum !, on est un peu gêné, là. Vous vous souvenez qu'à l'occasion du dernier salon E3, nous étions restés babas devant la qualité des graphismes et la rapidité d'animation de Jedi Knight, Dark Forces II... Eh bien, nous avions vu une version avec carte 3D dans le PC. Ceci expliquant cela. N'empêche que le jeu a l'air exceptionnel quand même, et que d'ici sa sortie, en mars 97, nombreux seront les joueurs à posséder une carte 3D.*




YPA


YPA

TerraTools

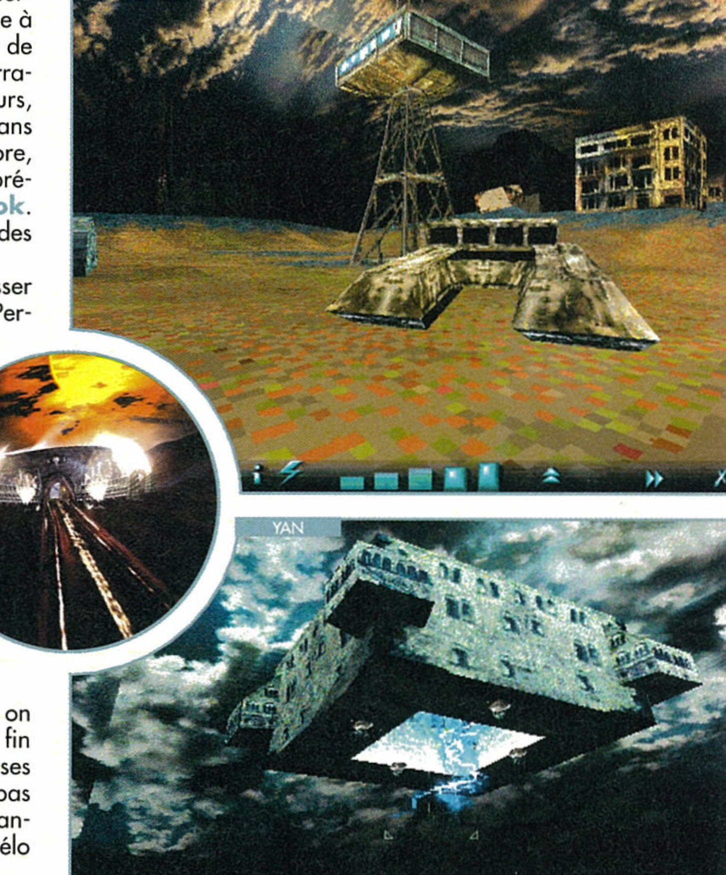
O JOIE, VOILÀ UN PEU DE SANG NEUF DANS LE MONDE DU DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO.



Pour un premier soft, nom de Dieu, TerraTools nous en a mis plein la tronche à l'ECTS. Remarquez, même s'il s'agit de leur premier jeu sous le nom de TerraTools, la vingtaine de programmeurs, graphistes et designers a déjà fait ses armes dans d'autres boîtes comme Microprose, Commodore, Interactive Magic ou encore I-Glasses. Et là, ils présentaient leur premier jeu, **Your Personal Amok**. Et là, j'ai pris une claque. Tout simplement l'un des meilleurs titres de l'ECTS.

Ancré dans un futur si déprimant qu'il ferait passer l'œuvre de Kafka pour une joyeuse farce, Your Personal Amok allie avec bonheur arcade et stratégie. Dans des villes dévastées, des armadas d'engins sur-armés s'affrontent, se foutent sur la gueule joyeusement. Vous dirigez vos vaisseaux de façon stratégique, en leur donnant des ordres, mais à tout moment vous pouvez les contrôlez en prenant directement les commandes. Le moteur 3D développé pour Your Personal Amok est tout simplement excellent : il est rapide et bénéficie de la technique 3D, qui lui donne cet aspect étrange et déformé qui crée cette ambiance si particulière.

On a accroché, ça c'est clair. Du coup, promis, on fait un saut chez nos potes les Allemands avant la fin de l'année pour en savoir plus sur TerraTools et ses jeux. D'autant que Your Personal Amok n'est pas leur seul titre, **Fireball** devrait sortir à la fin de l'année, toujours sur PC ; une drôle de course de vélo cross qui se déroule dans une arène. ★


YPA

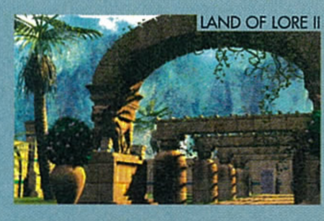
YAN


FIRE BALL

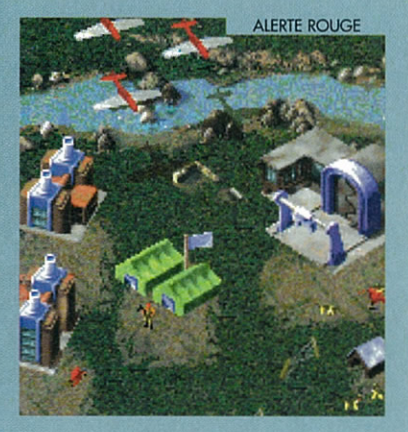

LAND OF LORE II

ON PEUT PAS RÉSISTER

On n'a pas résisté, on n'a pas pu, impossible. C'est trop dur. Sur le salon ECTS, les gars de Westwood Studios présentaient les dernières versions, quasi finales, d'Alerte Rouge, la suite de Command & Conquer, et de Lands of Lore 2. Tout deux faisant partie du club très fermé des softs extrêmement attendus. Quelques photos pour patienter...

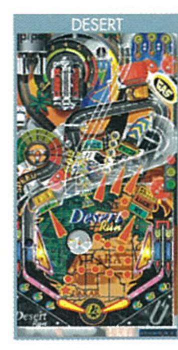

LAND OF LORE II


ALERTE ROUGE


ALERTE ROUGE

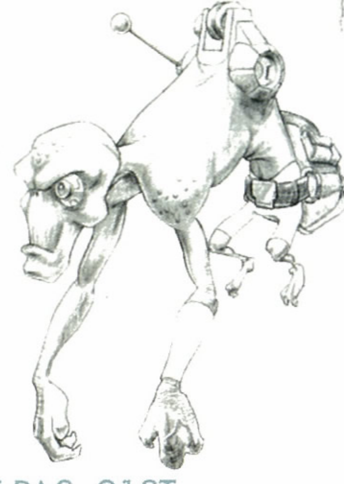



BAT & BALL


DESERT


ABSOLUTE PINBALL


CONSTRUCTION KIT



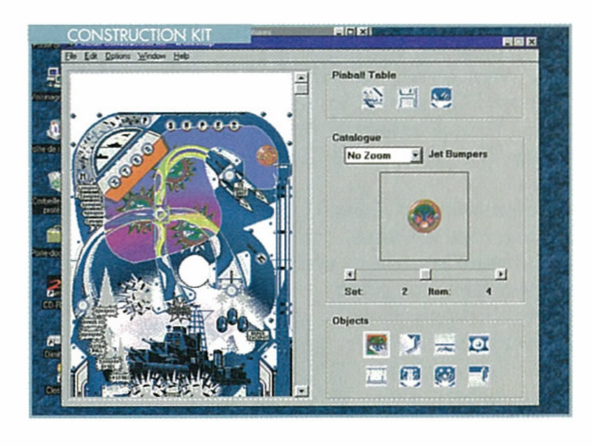
Twenty first Century

FLU

ON NE SE REFAIT PAS, 21ST CENTURY CONTINUE À DÉVELOPPER DES FLIPPERS SUR ORDINATEUR.

Je ne vais pas vous décrire un flipper pendant des heures, on connaît le principe, et en plus, on est habitué aux produits très réalistes de 21st Century. **Absolute Pinball**, le prochain flipper prévu pour très bientôt, genre fin octobre, proposera 4 flippers différents. Rampes, multi-ball, spécial et compagnie sont au programme, on ne va pas y passer la nuit. N'empêche, même si c'est toujours la même chose, à chaque fois je me laisse prendre et je passe des heures et des heures à essayer d'améliorer mes scores.
21st Century annonce la sortie imminente de **Pinball Construction Kit**, plus original, bien que déjà vu – on se souvient en effet du mythique Macadam Bumper du génial Rémi Herbulot. Le titre l'indique clairement, ce soft vous permettra de créer vos propres flippers. Des tas d'éléments graphiques vous sont proposés pour démarrer, et vous pourrez importer les vôtres. Encore plus drôle et passionnant que les jeux de flippers traditionnels. On devrait organiser un concours le mois prochain, dans Joystick ; ce sera à vous de créer le meilleur flipper. On va bien se marrer, tiens ! ★

TELEX
21st Century a annoncé d'ores et déjà la sortie de Slam Tilt, un autre flipper, pour février prochain. Cela ne s'arrêtera donc jamais...


CONSTRUCTION KIT


ABSOLUTE AQUATIC 2

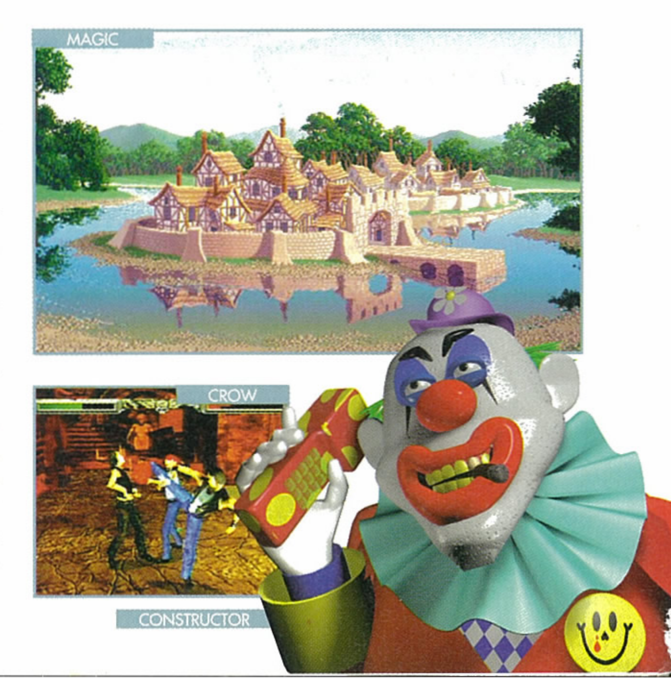

CROW

Acclaim

ON NE CHÔME PAS CHEZ ACCLAIM. À L'OCCASION DE L'ECTS, L'ÉDITEUR ANNONÇAIT DE NOMBREUX TITRES.

Le film n'est pas encore sorti en France, et déjà le jeu est en cours de développement : **The Crow City of Angels**, la suite de l'étrangement culte The Crow. Pour l'instant, ça ressemble à un Double Dragon des années 90, avec tout plein de 3D et en beaucoup plus beau.
La licence Magic the Gathering, Wizards of the Coast a décidé de l'amortir sérieusement, et Microprose ne sera pas le seul à proposer un soft tiré du jeu de cartes qui a eu un succès si surprenant. Acclaim prépare donc un autre jeu appelé **Magic the Gathering**. Par contre, ici, vous voyez les combats et les animations des créatures que vous envoyez se battre pour vous.
Sachez enfin que nous avons aperçu **Constructor** sur le salon ECTS, autre titre Acclaim à venir, sorte de Sim City à échelle réduite où le joueur se concentre sur un quartier et ses maisons. On les construit, on place des gens locataires et tout. C'est beau, très beau, et ça a l'air à mourir de rire. On vous prépare une bonne grosse preview pour très bientôt. ★

TELEX
*Les développeurs de Bad Mojo sont en plein boulot en ce moment. Ils nous préparent **Flux**, jeu de plates-formes en 3D étrange où la gravité peut changer à tout moment. Résultat, des pièces paradoxales dignes de M.C. Escher.*


MAGIC

CROW

CONSTRUCTOR

Loisirs

Si cette fin d'année s'annonce assez difficile pour le genre multimédia, nombre de produits de qualité continuent à apparaître sur le marché. L'engouement des éditeurs retombe; tant mieux, on devrait pouvoir trier plus facilement le bon grain de l'ivraie.

Cyrille Baron

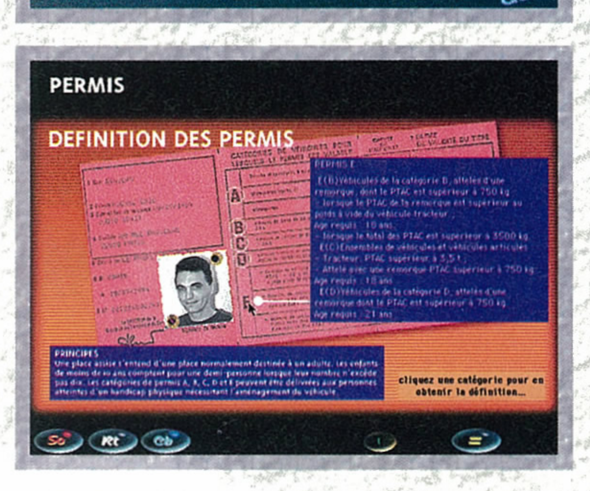


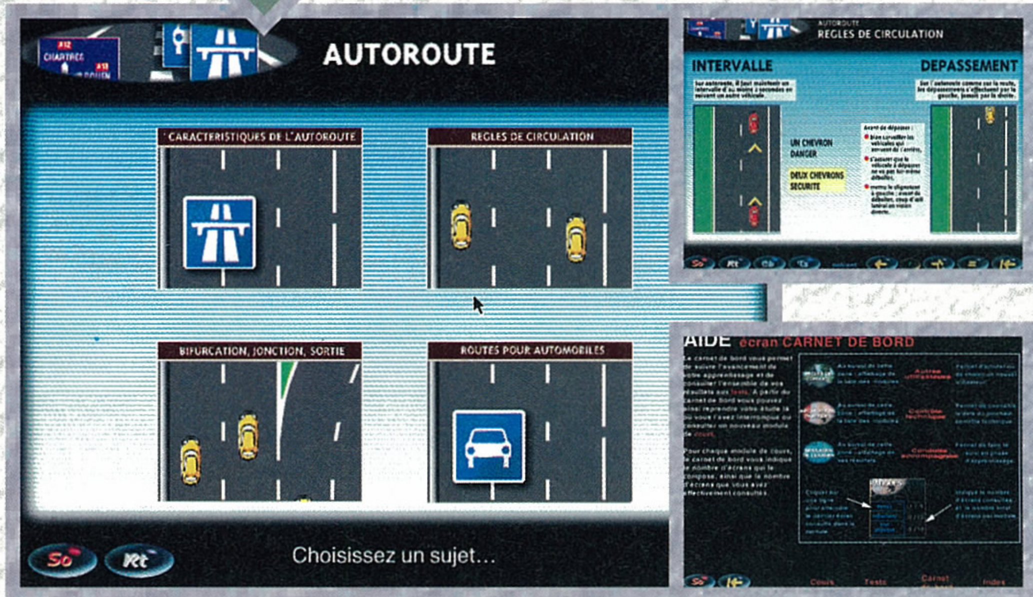


Permis Multimédia

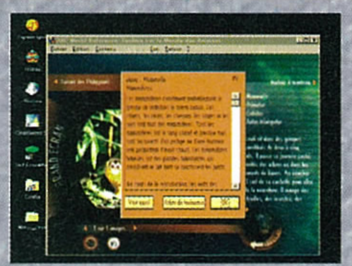
Sur PC CD
Mac CD
Editeur : Grolier Interactive

Beaucoup plus chic qu'un simple bouquin, "Permis Multimédia" permet de réviser efficacement son code de la route. Une simulation en temps réel offre l'opportunité de participer à un examen. 40 questions tirées aléatoirement sur 430, voilà de quoi faire un point sur ses connaissances ; et comme rien ne vaut une saine émulation, deux ou trois utilisateurs peuvent mesurer leurs connaissances. Naturellement, en fin de test, il est possible de consulter un tableau faisant le point des acquis ou des lacunes en matière de conduite automobile. Multimédia oblige, l'apprentissage du code ne se résume pas à une cohorte de panneaux de signalisation. Comme dans une auto-école, des diapositives mettent en situation des cas précis. Bon point, ce CD comporte aussi des cours, illustrés par de petites animations. Bref, voilà un produit didactique particulièrement utile et justifiant complètement l'utilisation du support multimédia.













Fenêtre
sur le monde des animaux



Pourquoi se compliquer la vie lorsqu'on tient une bonne idée ? Voilà un logiciel sur les animaux simple à utiliser et beau comme tout. Films, fiches signalétiques, photographies et commentaires audio ; rien que de très classique, mais ce qui aurait pu être un redoutable foutoir multimédia prend ici une autre dimension. Classées et dûment répertoriées, les données peuvent être consultées selon de nombreux critères. Les pages écrans relatives à un sujet sont agrémentées de liens hypertextes permettant de sauter joyeusement d'un film à une fiche signalétique, d'une fiche à une carte, etc. Les cartes en question utilisent des images satellites de la même veine que celles de l'Atlas 3D du même éditeur justement.

L'escalade



Recommandé par la Fédération Française de la Montagne et de l'Escalade, ce CD est une excellente surprise. Loin de se cantonner à l'habituel inventaire d'images et de textes, il nous fait bénéficier de nombreuses rubriques fort intéressantes. Apprendre à faire les nœuds en vidéo, utilisation du matériel, explication du principe des prises, etc. Le tout est agréablement présenté ; et parce qu'on ne répètera jamais assez qu'on ne part pas explorer la mer de Glace en escarpins, il est aussi très axé sur la sécurité.

PSI Explorer

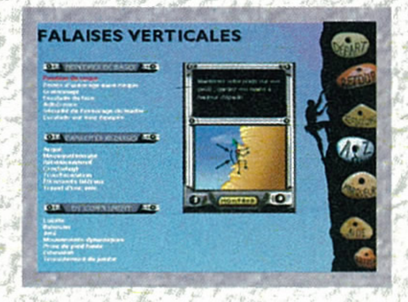




En voilà, un produit étrange ! Amateurs de Grands Mystères, ce CD est fait pour vous. Bénéficiant d'une présentation intéressante, "PSI Explorer" se propose de faire un point sur les dernières connaissances (ou les dernières rumeurs) en ce qui concerne les pouvoir surnaturels. Diverses sections offrent l'opportunité de refaire des "expériences", de prendre connaissance d'enquêtes, etc. Bref, tout ça n'est pas vraiment scientifique (en ce sens qu'on ne connaît pas les protocoles ni le cadre des expériences) ; mais il est vrai que les scientifiques se désintéressent tellement de ces sujets...



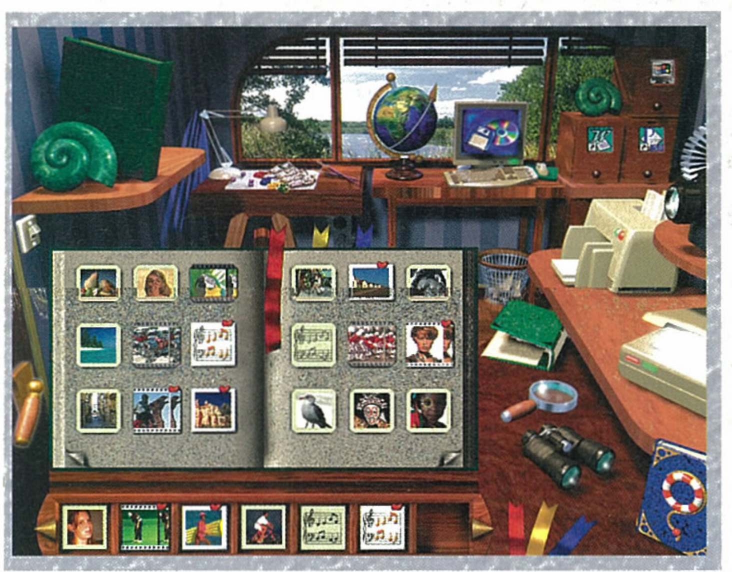


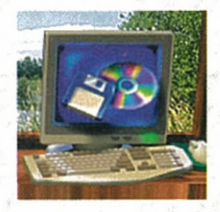






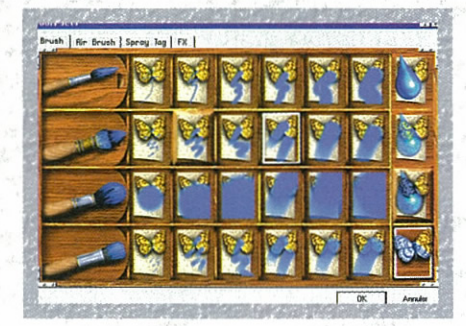
Picturama





Si l'envie vous prend de bidouiller vos propre images ou des images récupérées sur les différents CD que nous vous présentons dans cette rubrique, voilà qui devrait vous combler. Réalisé par l'équipe ayant développé Image-In, "Picturama" est un outil de retouche bénéficiant d'une interface sympa. Le système de recherche, basé sur un classement des images par forme, permet de retrouver et répertorier ses images préférées très efficacement. Des outils de retouche intuitifs séduiront le débutant qui est souvent perdu avec les outils plus professionnels. Mais qu'on ne s'y trompe pas, c'est surtout la présentation qui bénéficie d'une simplification, car l'ensemble est riche de nombreuses options.







Venise



"Promenade à Venise" est un titre résumant à lui tout seul la teneur du produit. Quand vous saurez que le tout est édité par Alsyd et accompagné de musiques de Monteverdi, Albinoni et autre Vivaldi, vous pourrez choisir d'explorer la ville et ses œuvres d'art a l'aide du CD ou bien oublier tout ce que vous venez de lire.







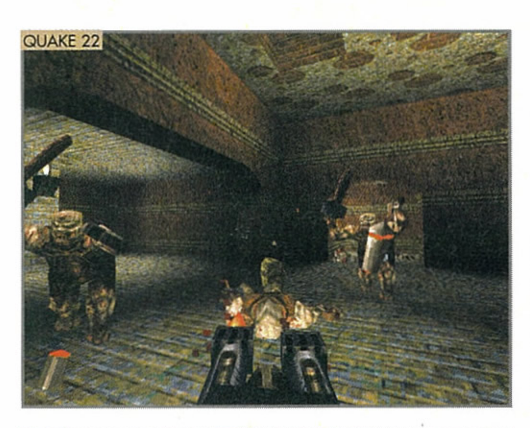
Ecole Centrale



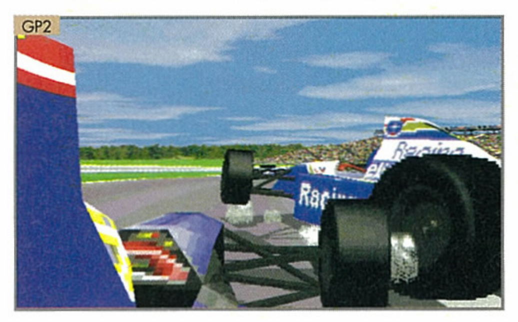
L'École Centrale de Nantes a réalisé un CD multimédia. Réalisé par un groupe d'élèves, ce CD est un bon exemple de ce que le genre multimédia apporte comme "plus" à une présentation institutionnelle, si on le compare par exemple à une plaquette. Cette école d'ingénieurs dispose également de son site web (http://www.ec-nantes.fr).



15 jeux qui nous plaisent bien


QUAKE 22


WC4


GP2


DESCENT II

C'EST DISPO : TOUT PLEIN DE JEUX DANS LE MONDE ENTIER ET CHEZ JOYSTICK

TITRE	GENRE	DÉVELOPPEUR
- CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- C&C: COVERT OPERATIONS	WARGAME	WESTWOOD
- WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS	WARGAME	BLIZZARD
- DUKE NUKEM 3D	SHOOT	APOGEE
- QUAKE	SHOOT	ID
- GRAND PRIX 2	SIMULATION	MICROPROSE
- HEROES OF MIGHT & MAGIC	STRATÉGIE	NEW WORLD
- DESCENT 2	SHOOT	PARALLAX
- WING COMMANDER IV	ACTION	ORIGIN
- MECHWARRIOR 2: THE CLANS	ACTION	ACTIVISION
- MASTER OF MAGIC	STRATÉGIE	SIMTEX
- GABRIEL KNIGHT 2	AVENTURE	SIERRA
- FIFA SOCCER 96	SPORT	EA SPORTS
- NEED FOR SPEED	SIMULATION	DISTINCTIVE
- THE SETTLERS 2	STRATÉGIE	BLUE BYTE
- UFO2: TERROR FROM THE DEEP	STRATÉGIE	MYTHOS
- MASTER OF ORION	STRATÉGIE	SIMTEX
- PANZER GENERAL	WARGAME	SSI
- DARK FORCES	SHOOT	LUCAS ARTS
- CRUSADER: NO REMORSE	ACTION	ORIGIN

VIVEMENT QUE ÇA SORTE

- PANDORA	AVENTURE	ACCESS
- DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE	BULLFROG
- SCREAMER 2	ARCADE	GRAFFITI
- DARK FORCES2	SIMULATION	LUCAS ARTS
- DARK EARTH	AVENTURE	MINDSCAPE BORDEAUX
- THE DARKENING	SIMULATION	ORIGIN
- TOMB RAIDER	ACTION	CORE DESIGN
- HARVESTER	AVENTURE	FUTURE VISION
- C&C: RED ALERT	WARGAME	WESTWOOD
- UNREAL	SHOOT	EPIC MEGAGAMES


DUKENUKEM


HEROES OF MIGHT AND MAGIC


CRUSADER


SCREAMER

Houla!

Tout a changé, on ne reconnaît plus Joystick ! Ben oui. C'est bien de changer de temps en temps. D'ailleurs je vais changer de T-Shirt, il est crade.

Voici le genre (aventures, simulation, etc.).
Indique à quels joueurs en priorité s'adresse le produit: joueurs débutants, confirmés ou les deux.

A côté du développeur, vous trouvez désormais le pays d'origine dudit développeur. Oui, c'est une idée pompée dans le magazine anglais Edge. La configuration mini correspond à un minimum pour que le jeu soit intéressant et non pas au minimum strict pour que le jeu se lance.



■ EDITEUR WARNER INTERACTIVE ■ DEVELOPPEUR ACCOLADE ETATS-UNIS ■ CONFIG MINI 486/66, WINDOWS 3.1 OU 95, LECTEUR CD-ROM 2X, 8 MB RAM
■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS (FIN OCTOBRE) ■ NOMBRE DE JOUEURS 7

Test

Un jeu de stratégie que nous attendions avec impatience et qui a eu la bonne idée de ne pas nous décevoir. Loin de là !

Deadlock

Stratégie - Tous Joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
À ne rater sous aucun prétexte si vous aimez les jeux de stratégie et de construction. Surtout si vous avez la possibilité de jouer en réseau ou par Internet.

Que les humanistes et les éternels optimistes passent leur chemin. L'univers décrit par Deadlock va sacrément les décevoir. Dans le futur, non seulement la paix ne [illegible]gnera toujours pas sur notre stupide planète, mais en plus nous trouverons, nous humains, le moyen d'aller nous bas[illegible]nner avec six autres races aliennes aux fins fonds de l'un[illegible]ers. Démodées, les épurations ethniques. Ringardes les [illegible]-guerres catholiques-protestants. Pitoyables toutes les petites bagarres qui ont animé notre Terre depuis que nous avons décidé d'y marcher debout, un caillou bien [illegible]guisé à la main. Voici donc des guerres à travers tout l'univers, des champs de batailles à l'échelle de planètes toutes entières, inhabitées, mais convoitées par les 7 races qui peuplent l'univers de Deadlock.

Vous ne serez pas simple soldat dans ces jolies batailles, mais bel et bien commandeur suprême, le plus haut poste, avec les gens qui baissent les yeux quand vous les croisez et qui parlent de vous avec tout plein de superlatifs forcés. Et tout commence par le choix de sa race. Les ChCh'ts, sortes de scorpions géants marchant sur leurs pattes arrières ; les Cyths, qui ressemblent à des Babars griffus habillés en robes ; les Maugs, cockers tristes de l'espace ; les Re'Lu, tout verts avec des crânes d'hydrocéphales et des gros nez écrasés ; ces gros lards de Tarth ; les étranges Uva Mosk ; ou encore les Humains, tout simplement. Chaque race a ses particularités propres qui influenceront le jeu : qui est plus efficace dans la recherche scientifique, qui est meilleur au combat ou capable de construire des bâtiments rapidement.

Et là je vous est lâché le mot "bâtiment". Du coup, vous commencez à vous douter que Deadlock n'est pas un gros Space Invaders, qu'il y a quelque chose derrière. Bingo, vous êtes malin comme un Cyth, car Deadlock sent bon le mélange heureux de Sim City 2000 et Spaceward Ho.

Au début, il n'y avait personne

Votre race une fois choisie, il ne vous reste plus qu'à atterrir sur la planète à conquérir. Seul problème, vous n'êtes pas seul, tous vos concurrents viennent de faire de même. Chacun se retrouve avec son petit territoire et doit se débrouiller pour s'étendre le plus vite et le mieux possible. Et comment on fait pour s'étendre, pour se développer, pour massacrer les autres ?

On commence par installer ses premiers colons, à leur construire des baraques pour qu'ils se développent et que d'autres colons débarquent de la planète mère. Puis on leur fait construire des fermes, pour nourrir tout le monde, des mines pour récupérer des matières premières, une centrale nucléaire pour avoir de l'énergie et faire tourner sa ville. Plus tard, on installera des tours lasers pour se défendre, puis des lance-missiles pour attaquer. On construira des usines, qui utiliseront les matières premières fraîchement récupérées pour fabriquer des vaisseaux de combat ou des unités commandos. Bref, tout s'organisera autour de l'économie, la survie et la guerre.

Une bonne colonie doit répondre à ses besoins, mais ne pas trop produire. Bien utiliser sa masse ouvrière et évoluer le plus rapidement possible mais sans failles. Tout cela demande des talents de planificateur et de gestionnaire. On n'évolue pas uniquement de façon matérielle dans Deadlock, mais également de façon spirituelle. Il faudra donc se lancer dans la recherche, construire une université et allouer des budgets à la recherche. Ainsi, votre peuple évoluera-t-il et sera-t-il capable de construire d'autres bâtiments plus perfectionnés, d'autres armes. D'ailleurs, la course à l'armement est sacrément vivace, dans Deadlock.

Les ChCh'ts tapent sur les Tarth qui frappent les Maugs et les Rel'us qui en veulent aux Cyths, aux Humains et aux Uva Mosk.

Un graphisme très fin

Graphiquement, Deadlock est tout simplement superbe. Tout y est fin, soigné : chaque icône, chaque menu et surtout chaque bâtiment ou décor. Les différentes architectures inventées pour chaque race sont superbes (regardez les photos !). Et sachez que tout est animé : des vaisseaux circulent sur les routes, les tourelles tournent, les usines crachent la fumée... C'est magnifique à regarder, un vrai bonheur !

De plus, l'environnement sonore est d'une qualité étonnante, avec des tas de petits samples qui s'empilent et se croisent pour simuler l'activité grandissante de vos villes. Et, ô joie, ces sons d'ambiance sont différents d'une race à l'autre.

Deadlock est très riche, je ne peux pas trop m'étendre sans transformer ce test en manuel d'utilisateur imbuvable. C'est inutile d'insister, en plus, car si vous aimez les jeux à la SpaceWard Ho, Civilization, bref, les jeux de stratégie et d'exploration saupoudrés de gestion économique et de baston, vous adorerez Deadlock.

Et je vous gardais le meilleur pour la fin : Deadlock se joue à plusieurs. Chouette ! Jusqu'à sept simultanément en réseau. Canon ! Ou mieux encore, sur Internet en connexion TCP/IP ou même par e-mail.

Et là, Deadlock, qui est déjà excellent, explose totalement pour frôler le chef-d'[illegible]

Seb

Graphisme et animations très réussis.
De très bonnes ambiances sonores.
La possibilité de jouer à sept simultanément.
La résolution des combats est très vite inintéressante.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
80	92	92

Résumé du test. Pratique pour les fainéants même s'il y a plus de deux mots. De toute façon dans "En deux mots" y en a déjà quatre, des mots. Euh, trois.

C'est un numéro de page. Attention, ce n'est pas le même à chaque page. Ces numéros ce suivent dans la grande majorité des cas sauf erreur grave.

La note de Design correspond au graphisme, à la musique et à la présentation générale. On se retrouve donc avec trois notes. La plus importante est la note d'intérêt à moins que vous aimiez les jeux inintéressants. Entre la technique et le design, à vous de voir si vous préférez les jeux beaux et foireux ou les jeux techniquement parfaits mais moches ou...

Amis darwiniens, bienvenue. Un zeste d'écologie, une bonne lampée de génétique et un baril de stratégie temps réel : le nouveau cocktail Bullfrog est véritablement somptueux.

Gene wars

Stratégi temps rée - tous Publics - PC CD Rom



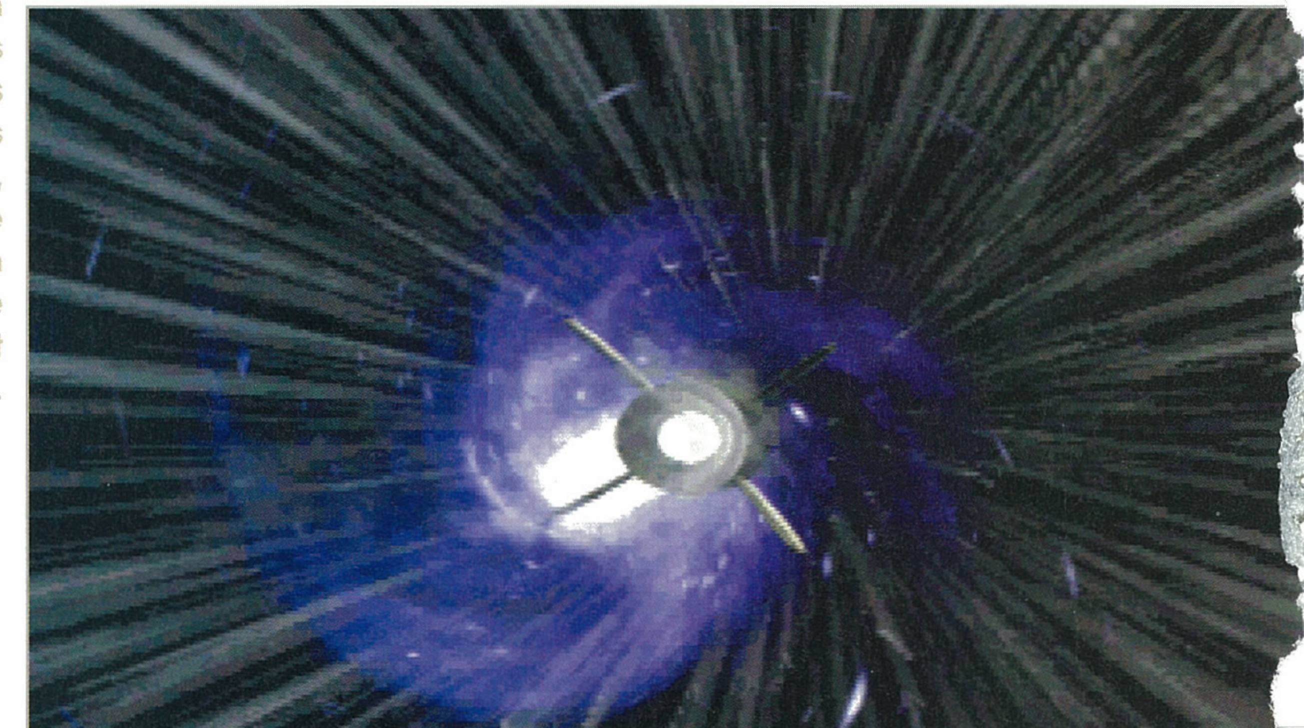
EN DEUX MOTS

Gene Wars relance l'intérêt des jeux de stratégie temps réel par son côté "simulation écologique". Les manipulations génétiques délirantes, l'humour et une réalisation impressionnante en font un must incontournable.

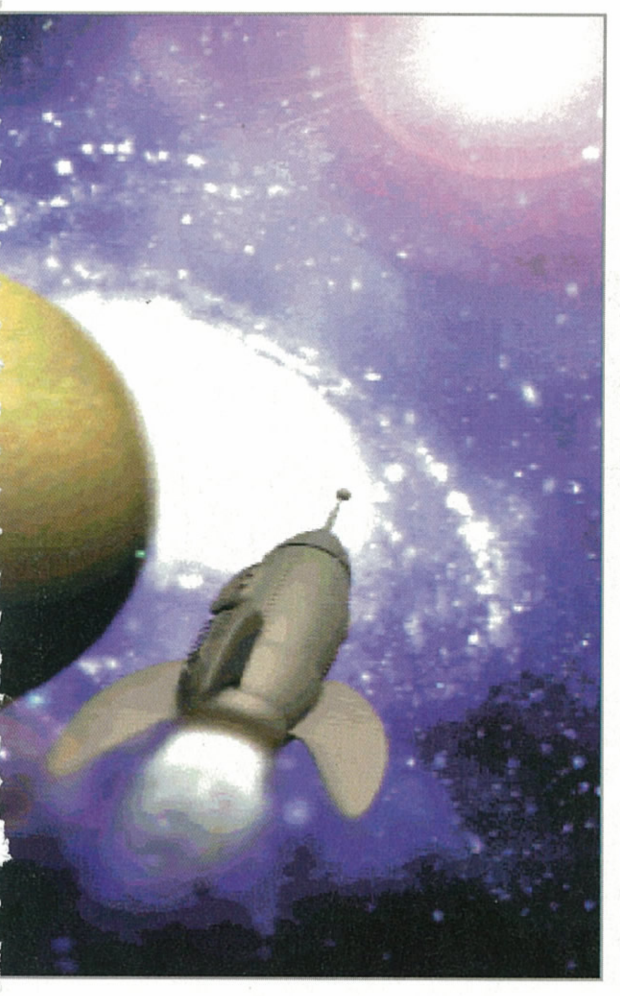
La guerre ? Une bonne chose ? Bouh, non alors. En tout cas, pas pour une planète. Surtout quand c'est le genre de guerre qui implique qu'on arrose généreusement au plasma de fragiles éco-systèmes simplement parce que le commandant d'une Frégate Stellaire n'a pas bien digéré son repas de midi. Non, c'est vrai, tout s'arrange simplement avec un bon Alka Seltzer... Malheureusement, c'est exactement le genre de guerre dans laquelle s'est trouvée empêtrée notre galaxie. Remarquez, ça nous pendait au nez. Le secret du voyage spatial aussitôt découvert, la race humaine s'est mise à explorer les confins du système solaire. Juste pour découvrir que trois autres races faisaient exactement la même chose.

Ils n'étaient pas beaux à voir, les Aliens !

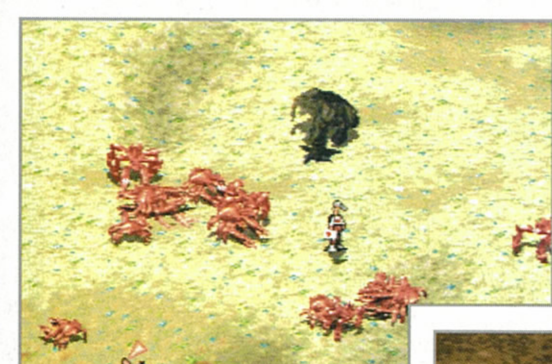
Les Saurians d'abord, des reptiles pas engageants pour un sou. Visqueux, gluants, luisants. Tiens, rien que d'y penser, j'ai les poils des bras qui se hérissent. En plus, des poils, ils en ont même pas. Beurk ! Et puis, il y avait aussi les Schnozzoids. Ah ça, les Schnozzoids, rien que le nom ça vous donne une idée du tableau. Un appendice nasal comme on n'en fait plus. Une trompe, un tuyau d'aspirateur, un pipe-line. Tenez, Elephant Man, lui au moins, pouvait se mettre une serpillière sur la tête. Tout ça pour vous dire que











Les scénaristes de Bullfrog sont de grands amateurs de films de SF de série B.

Ne décevez pas les êtres suprêmes, les Ethérés, ou bien le rayon bleu annihilera vos installations.

TIPS

- Faites en permanence étudier votre généticien pour ne pas prendre de retard.
- Créez des troupeaux "naturellement" grâce à votre berger, plutôt que de gaspiller du GOOP dans le laboratoire génétique. Utile aussi pour obtenir des hybrides quand vous n'avez pas upgradé le labo.
- En appuyant sur CTRL et en faisant un rectangle de sélection, vous ne sélectionnerez que les spécialistes. Idem avec ALT pour sélectionner uniquement les créatures.

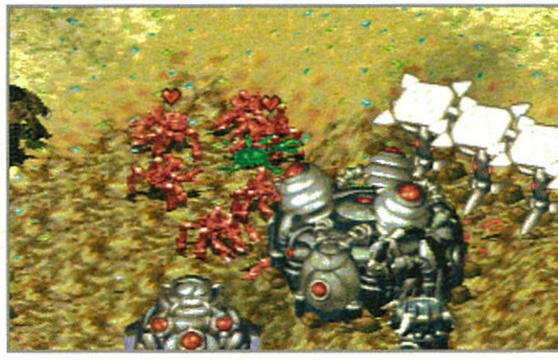
la troisième race, c'était pas non plus un cadeau. Loin de là ! Les Bohémians ressemblaient à de grands chats. Oui, des chats ! Toute personne possédant un chat comprendra aisément ce que peut donner un félin intelligent. Bref, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, c'est la pagaille à l'échelle intergalactique. Et vas-y que je te rase une planète. Et puis paf ! je te colle des représailles. Tiens, prends-toi ça dans ta planète mère. Les quatre races se mettent sur la gueule à qui mieux mieux. Le souk, le giga-souk ! La galaxie était tout simplement en train de retourner à l'âge de la pierre, à moins que ce soit un bout de merguez trop cuit. Je sais plus. C'était sans compter sur les Ethérés, une race supérieure vieille de plusieurs milliards d'années. Des gars pas drôles, les papys. Les Ethérés s'intronisent tout de go arbitres de la nucléarisation, keufs de la Galaxie, Ricains de l'espace. Ils mettent fin au conflit avec des moyens supérieurs dont vous n'avez même pas idée tellement ils sont évolués. Et pis les Ethérés, ils n'aiment pas le désordre. Ah, ça non ! ils lancent un grand programme de réhabilitation des planètes ravagées. Les méchants terriens et leurs compagnons de jeu vont devoir tout remettre à neuf, nickel-chrome. Et c'est là que vous intervenez.



Écologiquement correct

Comme vous venez de le constater, les scénaristes de Bullfrog sont de grands amateurs de films de SF de série B. Dans le genre "Big Aliens from Big Planets" (1961) ou même "Killer Babes from Planet Mammarion" (1957). Ce ton humoristique déborde même du scénario pour

La haute résolution permet d'apprécier les truculentes animations des bestioles et des bâtiments.

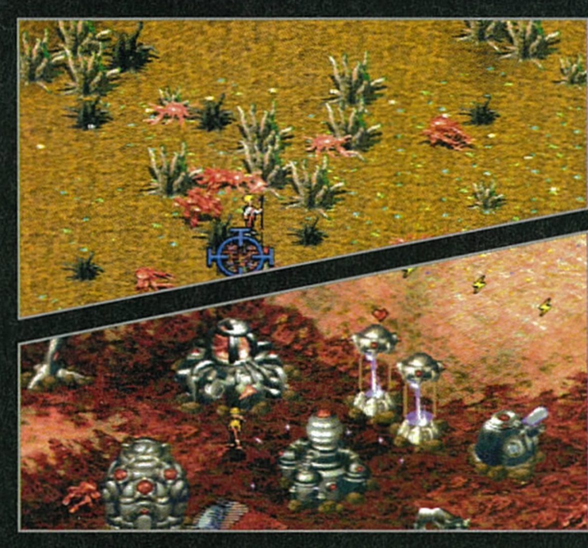


Ne décevez pas les êtres suprêmes, les Ethérés, ou bien le rayon bleu annihilera vos installations. ▼



rejaillir sur le graphisme et les voix digitalisées. Voilà un programme qui ne se prend pas au sérieux. Apparemment. En fait, c'est une ruse habile de la bande à Molyneux. Un truc retors pour nous faire passer mine de rien un message. À la base, Gene Wars est un jeu de stratégie temps réel dans la lignée des Warcraft2 et autre Command & Conquer. Attention, pas un simple clone. Oulah non ! Un nom de Dieu de super-jeu de stratégie. À mon avis, il enfonce même ses prédécesseurs. Mais en plus, ils nous font la morale. À la sauce écolo. Y sont trop fort, ces gars-là.
Bref, vous voilà embarqué pour des dizaines d'heures de pur régal : 24 missions en tout et pour tout, sans compter le mode "réseau" avec des cartes spécialement prévues à cet effet. Je l'avoue humblement, je n'ai pas fini Gene Wars. Ou plutôt pas encore. C'est que le bougre se défend bien. Une fois passées les premières missions de training, les choses se

Chaque planète propose des biotopes différents : plantes, formes de vie.





TIPS

- Les forêts ralentissent la progression des créatures ennemies. Il peut s'avérer intéressant d'entourer sa base d'une muraille végétale. Attention alors de ne pas trop déforester.
- En maintenant la touche CTRL enfoncée, votre berger peut détruire instantanément une créature ennemie. À ne surtout pas utiliser en présence des Ethérés. La créature tuée ne laisse pas de cadavre, et vous prenez des points négatifs dans le Bad-o-meter.



Quand vient la saison des amours, un petit cœur apparaît au-dessus des créatures désirant s'accoupler. ▶



La jouabilité de Gene Wars est vraiment très grande.

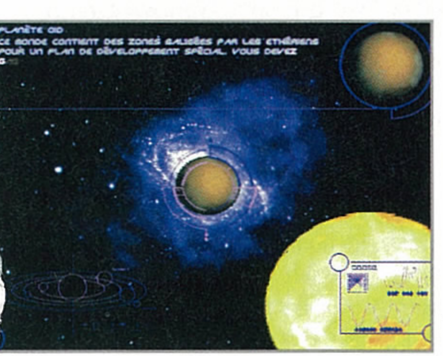
corsent sévèrement. Les unités ennemies se jettent sur vous avec frénésie. On recharge plusieurs fois sa sauvegarde. On s'énerve, on trépigne, on bave. Mais on veut pas lâcher le morceau. C'est trop prenant. En fait, comme dans Syndicate Wars testé le mois dernier, il n'est pas possible de régler la vitesse de jeu. Bien sûr, je n'aime pas les jeux où on triche en collant une vitesse d'escargot. Ça perd tout intérêt. Mais là, j'ai un peu l'impression que le jeu dépend de la vitesse de la bécane. Et là, sur Pentium 133, c'est carrément l'enfer. Entendez-moi bien : c'est vraiment son seul défaut.



▲ "Croissez et multipliez", Genèse VI, 17.

Consommateur de GOOP

Gene Wars n'a pas grand-chose à voir avec Warcraft2 et consort. Bon, c'est vrai, c'est de la stratégie temps réel. Oui, certaines missions passent par la destruction de la base ennemie. Certes, on contruit des bâtiments qui interagissent entre eux puis on les améliore. Mais l'intérêt du jeu se situe ailleurs. On a un peu l'impression de se retrouver tel l'apprenti-sorcier jouant avec les lois de Mandel pour se lancer dans les mystères de la manipulation génétique. Un autre sujet de cette fin de siècle, remarquez. Grâce à votre généticien et votre botaniste, vous pourrez étudier les formes de vie des planètes visitées. Dès qu'on maîtrise la structure ADN d'une bestiole, on peut commencer les expériences délirantes, dans le style "mélange d'espèces". Tenez, un hybride de mule et de crabe. Ou même de crabe et de mule. Car ça ne donne pas le même résultat. Dans Gene Wars, il n'y a pas un nombre incalculable de créatures de bases différentes. Cinq au total (mule, crabe, grenouille, oiseau et dinosaure). Mais le nombre n'a jamais voulu dire la complexité. Pas plus que la richesse. Or, Gene Wars est très très riche. Telle créature bouffe telle plante, qui elle-même pousse mieux sur tel terrain. Quand je vous disais que ça n'était pas un bête clone de Warcraft. En plus, pour arriver à ses fins, il y a toujours plusieurs moyens. L'unité de mesure de votre réussite dans le jeu est le GOOP, une sorte de liquide énergétique. À moins que ce soit la biomasse, je suis pas biologiste. Bref, le GOOP peut s'obtenir de plusieurs manières. En recyclant des plantes. Ou bien avec les cadavres des créatures mortes. Ces créatures peuvent être les créatures enne-



▲ Avant chaque mission, une approche de planète en 3D, belle mais non interactive.

Les bâtiments

Voici quelques-unes des constructions de niveau 1. L'upgrade permettra une plus grande puissance (génératrice), une automatisation (broyeur de cellulose) ou des fonctionnalités supplémentaires (laboratoire génétique).

L'extracteur



À votre arrivée sur une planète, vous vous dépêcherez de construire l'extracteur. Il sonde la croûte de la terre pour y trouver des minéraux. Il permet alors de construire les premiers bâtiments.

Le capteur de photons



Il absorbe certaines longueurs d'ondes du rayonnement stellaire, pour les convertir en énergie électrique grâce à la génératrice. Upgradable et écologique.

La génératrice



Elle redistribue l'énergie collectée par les capteurs vers les structures voisines. Le matériau fissible tournit juste assez de puissance pour alimenter au début l'extracteur. On pourra ensuite l'upgrader pour améliorer son rayon d'action.

La turbine



Génère de l'énergie électrique grâce aux vents. Elle fonctionne mieux en altitude.

Le centre de recyclage



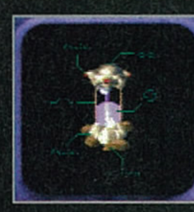
Empêche la perte des arbres et des créatures mortes en les transformant en GOOP. Les mules assurent le transport des troncs et des cadavres. Très pratique, très écolo et grandement apprécié par les Ethérés. Upgradable.

Laboratoire génétique



Permet la création de créatures de base à partir du GOOP. Il faudra l'upgrader pour pouvoir cloner les hybrides que vous avez étudiés.

Cuve de GOOP



Le GOOP, liquide magique qui monopolise tous vos efforts. Hum ! c'est bon le GOOP. La cuve sert de réserve au laboratoire génétique en stockant le GOOP excédentaire pour une utilisation ultérieure.

Centre technique



Permet la construction d'installations évoluées comme le générateur nucléaire, le générateur de bouclier et les tourelles.

Plate-forme



Assure le transfert des équipages entre la planète et l'orbite, au moyen d'une fusée spatiale. Crucial si vous vous faites buter par des spécialistes.

Générateur de bouclier



Génère un champ de force protecteur autour de petites installations. Superbes effets graphiques. Chapeau, Bullfrog !

Broyeur



Convertit le bois en cellulose pour les améliorations des bâtiments. Les crabes ou les hybrides de crabes assurent le transport de la cellulose.

■ MACHINE **PC CD ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM** ■ DÉVELOPPEUR **BULLFROG ANGLETERRE**
EDITEUR **ELECTRONIC ARTS** ■ DISTRIBUTEUR **MICROPROSE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBR. DE JOUEUR **1 À 4**

Drôles de bestioles

Le truc rigolo dans Genewars, c'est d'étudier les formes de vie pour ensuite faire des mélanges loufoques genre dinosaure-grenouille ou mule-crabe. Voilà les premières bestioles du jeu, histoire de pas tout dévoiler.

La mule



Un brave bestiau, une véritable bête de somme. La mule sera utile pour charrier cadavre et troncs d'arbres vers votre base. Son pouvoir spécial est la ruade.

Le crabe géant



Le crabe est un allié précieux pour la défense de vos installations. Pourvu de pinces, il transporte de la cellulose pour les améliorations. Bricoleur à temps perdu, il répare aussi les bâtiments. Grâce à sa carapace, son pouvoir spécial fera ricocher les tirs ennemis.

Le crabe-mule



Premier hybride, cette créature repoussante est drôlement utile. Elle réunit les avantages et compétences de ses parents.

L'oiseau



Extrêmement véloce, c'est un redoutable éclaireur. Avec le pouvoir spécial, il peut attaquer en piqué.

On dirait bien que tout ça ressemble à un véritable écosystème.

mies que vous avez butées. Ou bien les restes de vos propres bestioles. D'ailleurs, vos bestioles, vous pouvez les obtenir par clonage dans le laboratoire génétique (en consommant du GOOP ou bien en les élevant naturellement avec un berger à partir des ressources en plantes de la planète. Or ces plantes, vous avez très bien pu les faire cultiver par votre botaniste. À partir de graines que vous aurez récupérées au préalable. Non mais, on dirait bien que tout ça ressemble à un véritable écosystème ! C'est fou, quand je pense que j'en suis à peine à la moitié des missions.

Une réalisation sublime

N'allez surtout pas croire qu'une mission de Gene Wars ressemble à un troisième cycle d'ingénierie génétique. Ben non, faut pas vous gourer. Tout ce que je viens de décrire, on l'assimile sur le tas au milieu d'une action toujours trépidante. Mais le fait de découvrir de nouveaux concepts, de nouvelles créatures à chaque mission, c'est drôlement motivant. Et pour le coup, on n'est pas déçu parce que c'est super-beau. La haute résolution S-VGA permet d'apprécier les truculentes animations des bestioles et des bâtiments. Ça fourmille de petits détails partout. La fusée à la Tintin, les persos au look cartoon, les effets du bouclier de force, les copulations joyeuses des créatures, le scrolling fluide, les bruitages précis, les voix digits ringardes et décalées... C'est à la fois parfait techniquement et à pisser de rire. Si les animations sont réalisées en sprites, le terrain est entièrement en 3D. Aussi, quand l'ingénieur construit les fondations, on a droit à des effets de terraforming comme dans Magic Carpet. Un clin d'œil à



▲ *Comme dans Warcraft2, certaines missions passent par la destruction complète de l'ennemi.*

Les spécialistes

Les spécialistes sont en nombre limité. Vous ne pourrez pas en avoir plus de cinq à la fois sur la planète. Ils peuvent appartenir aux quatre races différentes de la galaxie et possèdent alors les caractéristiques de leur race (résistance, vitesse...). Chaque spécialiste a un indicateur d'habileté et de santé. Lorsque les Ethérés vous feront cadeau d'un monolithe, vous pourrez booster si vous le désirez un de vos spécialistes.

L'ingénieur



Construit et répare les structures et s'occupe de leur amélioration. Si vous n'avez pas construit de plate-forme et que vous avez perdu votre ingénieur, vous êtes très mal.

Le généticien



Étudie de nouvelles créatures pour les reproduire ensuite dans un laboratoire génétique. Il peut aussi soigner efficacement les créatures endommagées. Et pis aussi, les spécialistes blessés, on n'est pas des bêtes !

Le botaniste



Il plante des forêts, récolte des graines et étudie différentes espèces de végétaux pour améliorer l'agriculture. Il possède un indicateur supplémentaire : l'indicateur de graines.

Le berger



Un spécialiste incroyable ! Il contrôle la nourriture, les affrontements et les accouplements des créatures et limite leur nombre par élimination. Voir "Tips" pour les pouvoirs spéciaux.

l'ancêtre Populous ? Pour ne rien gâcher de notre plaisir, l'interface est sans douleur grâce à des raccourcis clavier judicieux. À part la remarque de tout à l'heure sur la vitesse du jeu, je ne sais trop quoi redire. La jouabilité est vraiment très grande. Surtout que Bullfrog a trouvé un moyen d'éviter que son jeu se réduise à un jeu de baston, comme c'est souvent le cas avec les jeux de stratégie temps réel. Les fameux Ethérés du scénario visitent régulièrement la planète pour contrôler vos actions. Quand vous vous éloignez trop de l'éthique (c'est-à-dire que vous détruisez la vie sans passer par le cycle naturel), votre Bad-o-meter passe dans le rouge. Ils vous sanctionnent alors en bousillant vos bases. À l'inverse, ils vous octroient des monolithes que vous pourrez utiliser pour améliorer vos spécialistes ou pour doter vos créatures de pouvoirs spéciaux. C'est génial ! Sur ces mots, je vous laisse pour retourner y jouer.

Iansolo

- \+ Graphisme.
- \+ Musique, bruitages et voix.
- \+ Interface.
- \+ Sujet.
- − Parfois, la vitesse du jeu s'emballe !





Creatures n'est pas vraiment un jeu, et pourtant l'équipe d'Imperium révolutionne le jeu. Fanas de Duke Nukem, de Command & Conquer ou de EF 2000, ceci vous concerne. Intelligence artificielle, réseaux neuronaux, sciences cognitives ; les jeux de demain vont nous donner du fil à retordre.

Cyrille Baron

DIALOGUE

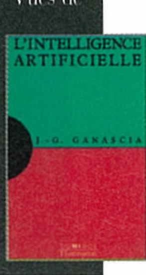
Exemple de dialogue "Context Free" implicite mais totalement compréhensible par un humain :
- Tu vas au ski ?
- Non, je les vends.

Pigez pas ? C'est normal. Il faut dire que j'ai intentionnellement omis un détail ou deux. Un ordinateur à qui on demanderait de comprendre le sens de cette phrase, serait exactement dans le même cas. Reprenons notre histoire en la replaçant dans son contexte d'origine : la scène se passe dans une foire à la brocante. L'un des deux interlocuteurs porte des skis sur l'épaule.
- Tu vas au ski ?
- Non, je les vends.

Cette fois-ci, tout s'éclaire et pourtant le dialogue est totalement identique. Pour comprendre, une machine devrait avoir intégré un nombre de concepts absolument faramineux (la vente d'objets dans une foire, le terme "ski" qui désigne à la fois un objet et une activité, etc.). Et tout ça dans un dialogue ridicule.

BIBLIOGRAPHIE

J.G. Ganascia, "L'Intelligence Artificielle", Flammarion, 1993 (bouquin qui m'a bien aidé à rédiger cet article).
D. Hofstadter, Goedel, Escher, Bach, "Les Brins d'une guirlande éternelle", InterEdition, 1985
D. Hofstadter, "Ma Thémagie", InterEdition, 1988
D. Hofstadter, D. Dennett, "Vues de l'esprit", InterEdition, 1987
F.J. Varela, "Invitation aux sciences cognitives", Seuil, 1996
U. Ecco, "Le Signe", Le Livre de Poche, 1988



L'intelligence



Sortie en 1985 sur Apple II et C64, Little Computer People proposait de s'initier aux joies de l'élevage de bestioles sur ordinateur. En l'occurrence, la bestiole était un petit personnage. Chaque logiciel vendu proposait un "LCP" doté d'attributs physiques et d'une personnalité propre.

Vous ne vous passionnez peut-être pas pour ce type de logiciel, plus proche du vivarium virtuel que d'un bon vieux jeu. Et pourtant, grâce aux travaux effectués par l'équipe de Cyberlife au sein d'Imperium, c'est l'ensemble des joueurs qui devrait récolter à terme les fruits de quatre ans de recherche. On se plaint souvent de la pauvreté du challenge offert par nos jeux préférés. Dans la majorité des cas, vaincre l'ordinateur consiste à trouver la faille, l'erreur de conception qui permet de gagner à tous les coups. On construisait des montagnes dans Populous, et on noyait l'adversaire à grands coups de raz de marée. Aujourd'hui, on empile les sacs de sable pour l'enfermer dans Command & Conquer ; les progrès sont lents. Depuis l'avènement des jeux en réseau, la frustration est encore plus grande. Après avoir disputé une partie acharnée contre un joueur humain, adversaire autrement plus coriace qu'une machine, difficile de se retrouver en tête-à-tête avec une bécane stupide et bornée qui refait à l'infini les mêmes erreurs, se laisse avoir comme un débutant. Quel plaisir retirer, en effet, de si peu de difficultés ? Comme disait Corneille, qui pourtant ne jouait que très peu à Duke Nukem :"À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire". Grâce au concept Cyberlife, auquel de nombreuses sociétés s'intéressent, il est enfin possible d'espérer pour bientôt des jeux dotés d'une véritable intelligence artificielle.
Mézofaite, c'est quoi l'Intelligence Artificielle ?

OUI, C'EST QUOI ?

Si tu rencontres un homme qui a faim et que tu lui offres un poisson, tu lui donnes à manger pour un jour.
Si tu lui apprends à pêcher, tu lui donnes à manger pour la vie.
Confucius

Imprégnez-vous bien de cette phrase, et en route. S'appuyant sur la logique booléenne (voir encadré «formulation algébrique») remise au goût du jour avec l'avènement de l'informatique, l'Intelligence Artificielle apparaît sous ce nom en 1956. Si l'appellation est clairement définie, les théories mises en œuvre ont évolué depuis la fin de la guerre. À l'heure actuelle, les techniques sont relativement au point ; mais pour ce qui est de leur application, tout reste à faire.

LES JEUX

La majorité des jeux utilise donc un SE se résumant généralement à traiter des "pointeurs" permettant de connaître l'état de différents paramètres déterminés à l'avance. Toute la magie consiste à simuler un comportement intelligent. Simuler seulement. Votre adversaire à Duke Nukem vous donne l'illusion de "réagir", alors qu'en fait il se contente de traiter très rigidement des données.
Ainsi, à chaque impact de balle, un compteur retranche-t-il un nombre de "points de vie" que le logiciel met en parallèle avec le nombre de points de vie maximum attribué à chaque monstre. Si le nombre de points de vie baisse dangereusement, le logiciel fera fuir le monstre. Un coup d'aléatoire là-dessus pour choisir parmi plusieurs directions de fuites possibles, et le tour est joué. Si le pointeur déterminant que la lumière allumée est à zéro, si le pointeur déterminant que le joueur porte une lampe est à zéro et si la valeur attribuée à chaque côté du joueur indique que celui-ci est de dos, alors le monstre agira en conséquence : à l'attaque !
Rien d'intelligent là-dedans, même si l'on est tenté de penser "l'ordinateur m'a pris par surprise". Il ne s'agit, dans tous ces exemples, que de simulations de comportement et pas de comportements ; ou plus prosaïquement, c'est "du par cœur". ("Je te file un poisson l'un après l'autre." On pourrait faire ça à l'infini, le logiciel ne sera toujours pas capable d'apprendre à pêcher tout seul.)
Comment programmer une machine afin qu'elle reproduise un comportement ?
Dans ce but ont été créées, dans les années 70, les sciences cognitives. Regroupant linguistique, mathématique, informatique, neurosciences, etc., les sciences cognitives tentent de formaliser les processus liés à l'acquisition des connaissances. En effet, si l'on veut reproduire, dans une machine, les mécanismes propres à la pensée (apprentissage, réflexion, etc.), encore faut-il être capable de les comprendre chez l'homme, d'une part, mais aussi de les formaliser.

FORMULATION ALGÉBRIQUE DE LA LOGIQUE.

Jusqu'au XIXe siècle, le raisonnement logique passait par différentes étapes. L'exemple le plus connu de ce type de raisonnement est le syllogisme, qui permet de passer de deux propositions à une troisième.

Proposition majeure : Tous les hommes puent des pieds
Proposition mineure : Socrate est un homme
Conclusion : Socrate pue des pieds
On pourrait simplifier ainsi :
Proposition majeure : Tous les X... Y
Proposition mineure : W est un X
Conclusion : W... Y
C'est bien joli, mais il faudrait pouvoir formuler ça autrement.
En effet, on s'embrouille facilement avec ce type de raisonnement qui ne vaut qu'au coup par coup, et l'on a vite fait de se retrouver avec des propositions mal formulées aboutissant à des catastrophes du type :
Proposition majeure : Tous les hommes puent des pieds
Proposition mineure : Socrate pue des pieds
Conclusion : Socrate est un homme

Ben non, rien n'est prouvé par ce sophisme et en l'occurrence, Socrate pourrait aussi bien être n'importe quoi d'autre qu'un homme, pourvu qu'il pue des pieds (il faut dire qu'il marchait beaucoup).
Il a donc fallu formuler tout ça, et naturellement apprendre par cœur les différentes figures. Dans le genre "je vais te filer un truc super qui marche à tous les coups", c'était un peu raté.

Heureusement arrive George Boole (avec sa canne à pêche, donc, si vous me suivez toujours).
Avec la logique booléenne, chaque terme est soit vrai, soit faux, c'est-à-dire égal à 1 (vrai) ou 0 (faux).

Il suffit donc d'appliquer des règles mathématiques simples pour formuler et vérifier les propositions.

Tout les X sont des Y s'écrit :
X.Y=X
En effet, si X est vrai, donc si X égal à 1, il s'ensuit que 1.Y doit donner 1, donc Y est égal à 1 c'est-à-dire vrai.

Vérifions :
X.Y=X
W.X=W
Sans avoir besoin d'autre règle que la transitivité de la relation "=", on en conclut que :
W.Y=W

Ouf !

artificielle

Habituellement, dans les jeux n'utilisant pas l'IA, plusieurs méthodes sont utilisées pour simuler l'intelligence ; mais jusqu'à présent, rares ont été les tentatives de proposer un concept universel plutôt qu'une suite de règles et de contre-règles.
L'une des grandes difficultés, en IA, est de réussir à formaliser les principes que l'on souhaite établir. Sans jeu de mots, l'ordinateur obéit à une logique assez basique. Les choses sont pour lui vraies ou fausses. L'humain agit tout à fait différemment.
Si je perds mon porte-monnaie chez moi, je peux décider que mon appartement est une suite de carrés de 1 cm sur 1 cm et tout explorer. Je finirai par retrouver le porte-monnaie en question. Simuler ce genre de tactique sur un ordinateur est facile si l'on n'est pas pressé.
Comme je ne suis pas un ordinateur, sans même m'en rendre compte je vais faire, pendant ma recherche, une suite de choix et par exemple commencer à regarder les zones près de la porte d'entrée ; car je sais que j'avais mon porte-monnaie à la main en arrivant. Je sais aussi dans quels endroits je ne me suis pas encore rendu avant de le perdre ; aussi, pas la peine d'explorer systématiquement tout le sol.
Imaginons un logiciel capable de jouer aux échecs. Une solution théorique consisterait à évaluer toutes les configurations valides. Mauvaise nouvelle : il en existe, c'est une approximation, 10 puissance 56 soit 1 suivi de 56 zéros ; ce chiffre est supérieur au nombre d'électrons contenus dans l'univers (autre approximation, mais qui donne une idée de l'échelle). Il faut donc, parmi tous les possibles, orienter le programme vers les possibilités ayant le plus de chance d'aboutir afin de ne pas se heurter à "l'explosion combinatoire". Cette façon d'orienter les recherches a pour nom "heuristique", c'est l'un des principes de l'IA.
On a donc très vite essayé d'orienter la façon dont les machines allaient résoudre les problèmes en hiérarchisant les questions. C'est le Système Expert (SE).
Très en vogue dans les années 80, le Système Expert est comme son nom l'indique beaucoup trop ciblé pour être utilisé dans les jeux complexes ; mais on en retrouve le principe dans de nombreux jeux "basiques". Procédant de la méthode des essais et des erreurs, le Système Expert autorise l'analyse d'une situation par une suite de "question/réponse" permettant d'évoluer dans un arbre de possibilités.

LES RESEAUX NEURONAUX (RN)

Aussi appelés réseaux connexionistes, les RN reprennent une vieille idée datant de l'âge de la cybernétique : au lieu de reproduire des systèmes de pensée, essayons d'attaquer le problème à la base en reproduisant (de façon très simplifiée) un cerveau. Dans un RN, des "neurones formels" sont mis en relation entre eux au moyen de "synapses virtuels". Dans ce réseau, l'entrée d'une information crée une différence de potentiel, bref laisse une trace. En indiquant à la machine si elle se trompe ou si elle a raison à chaque réponse qu'elle donne, les scientifiques peuvent s'assurer que le réseau finira par "comprendre" des concepts sans qu'il soit nécessaire de les formaliser. Jusqu'à présent, les RN ont été capables d'apprendre l'alphabet et de reconnaître des images. Dans Creatures, le RN utilisé n'en fait pas plus, sauf que l'alphabet est en fait un alphabet "chimique". Le principe du RN est très prometteur, même si l'on semble se heurter à de nombreux problèmes. Ainsi, il apparaît que l'on ne sait pas encore comment déterminer le nombre de "neurones" et de "synapses" nécessaires pour mettre en œuvre une application. Les réseaux actuels ont tendance à péter les plombs lorsqu'on tente de leur faire ingurgiter trop de choses (c'est le cas dans Creatures). De plus, n'étant pas "Context Free" (voir encadré «dialogue»), ils sont incapables d'analyser le sens d'une entrée.
Chaque créature du jeu de Millenium dispose de 1 000 neurones et 5 synapses. Les chercheurs en IA sont unanimes, Creatures n'est techniquement pas aussi révolutionnaire que Millenium voudrait le faire croire en terme de RN, mais le fait est que cette expérience est la première du genre et qu'elle va vous permettre de toucher du doigt les réalités d'une science fort méconnue. En attendant que des répercussions cent pour cent ludiques apparaissent, je vous engage pleinement à tenter cette expérience.

LE SENS

Si je souhaite communiquer à un ordinateur que j'ai perdu mon porte-monnaie dans l'une des pièces de mon appartement, en imaginant que ce dernier connaisse ces termes séparément, je vais très vite me heurter à un problème sémantique. Alors que le langage attribue un sens aux signes utilisés dans des phrases (en l'occurrence des mots régis par des règles de grammaire et des règle contextuelles), la machine, elle, en est resté au stade du premier degré. Elle n'est pas "Context Free", bref, prend tout "au pied de la lettre".

EN DEUX MOTS

Plus une expérience scientifique à très grande échelle qu'un jeu, Creatures est néanmoins parfaitement passionnant. But de l'expérience : faire vivre, éduquer et sélectionner génétiquement sur des dizaines de générations, des créatures artificielles mais réellement vivantes. Malgré une interface lourde et ratée, Creatures a de quoi occuper des centaines d'heures le petit docteur Frankenstein qui vit en chacun de nous.



Créatures

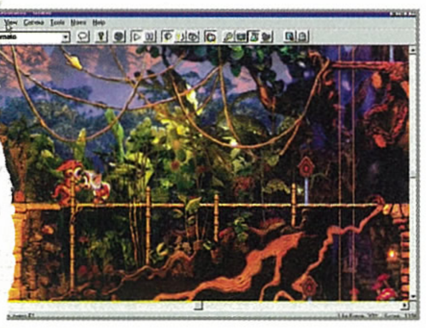
Vie artificielle
15 ans et plus
PC CD Rom

Voici sans conteste le soft le plus original de l'année : un univers dans lequel évoluent des créatures artificielles mais vivantes. Plus une expérience scientifique qu'un jeu, Creatures a-t-il de quoi séduire les amateurs de Duke Nukem ? Chez joystick, on pense que oui.

Attention, attention ! ceci n'est pas une simulation. Je répète, ceci n'est pas une simulation ! Les bestioles qui se baladent dans votre ordinateur (elles s'appellent des norns) sont réellement vivantes, artificielles mais vivantes. Elles naissent, se nourrissent, se battent, s'aiment, se reproduisent, éduquent leurs enfants et meurent. Oui, ça fait peur, et le chemin parcouru en dix ans depuis Little Computer People donne le vertige. C'était un programme d'Activision sur Apple II et Commodore 64, qui singeait l'intelligence humaine. Un petit bonhomme se baladait sur votre écran, et tombait malade lorsque vous ne lui donniez pas assez de soins. Arriver à quoi que ce soit de plus constructif était aussi vain et déprimant que d'apprendre à une tortue d'eau à réciter par cœur un discours de Pompidou sur la réforme agraire. Et pourtant,



Le miel, l'autre aliment de base du norn. Là, il faut leur expliquer comment, quand un pot de miel est vide, ils doivent aller le remplir à la ruche malgré les piqûres des abeilles.



Gluna aime Raoul, Raoul aime Gluna. Ils n'ont d'yeux que l'un pour l'autre. Dans ces conditions, impossible de leur apprendre quoi que ce soit. Deux solutions : les séparer, au risque de les rendre malades, ou bien attendre que ça passe.



Dans le jardin se trouve la principale source de nourriture des norns : la carotte. Toute la difficulté consiste à expliquer aux norns que s'ils mangent toutes les carottes, plus aucune carotte ne poussera.

REMARQUE

Pas de panique, les photos ont été prises sur une version américaine mais le jeu sortira bien en français.

que d'heures passées à regarder ce petit bonhomme ! Creatures, c'est bien autre chose.

Jour 1, je suis papa

Pomme de terre : "Regarde comme ils sont mignons, ils se font des bisous !".
Bob Arctor : "T'as pas vu que ce sont tes deux mâles en train de s'emboîter ?"

Sur le CD, un monde vierge, prêt à accueillir mes créatures. Dans la disquette, six œufs, tous porteurs de codes génétiques différents. Aucune boîte de jeu dans le monde ne proposera les mêmes œufs. Comme dans la nature, chaque individu est unique. J'insère ma disquette, choisis deux œufs, un mâle et une femelle, et les mets dans la couveuse. Mon petit cœur palpite, les œufs sont effacés de la disquette. Rien d'anormal à cela, le jeu ne propose pas de sauvegarde ponctuelle : il sauve en permanence en temps réel, et il est impossible de retourner en arrière. Je fume clope sur clope en faisant les cent pas. Par transparence, je vois le fœtus bouger dans sa coquille. Je vais être père. Une minute plus tard, c'est l'éclosion. Deux petites chose à pleurer tellement elles sont mignonnes gigotent à quatre pattes. Je les nomme A et B de peur de trop m'attacher. Elles babillent, se font des bisous : trop tard, je me suis attaché. Je les rebaptise Gertrude et Raymond.

Au bout de quelques minutes, Gertrude et Raymond sont assez éveillés pour que je commence à dialoguer avec eux. Je leur désigne un objet avec le curseur de la souris, l'horloge par exemple, tape "horloge" au clavier, ils répètent tant bien que mal : "hoho". Le système d'apprentissage est basé sur la punition et la récompense, le réflexe conditionné. Si Pavlov avait disposé de Creatures, il aurait foutu la paix à son clébard. S'ils apprennent bien, je les gratifie d'une gentille caresse et joue quelques instants au ballon avec eux. S'ils se dissipent, je leur inflige une claque sur le derrière. Ils apprennent vite. Je m'extasie, cours chercher Seb et Moulinex pour leur montrer les progrès. Quand je reviens, Gertrude a crevé. Quant à Raymond, il a déjà oublié tout ce que je lui ai appris. Il me sourit en répétant "flib flib" comme un con.

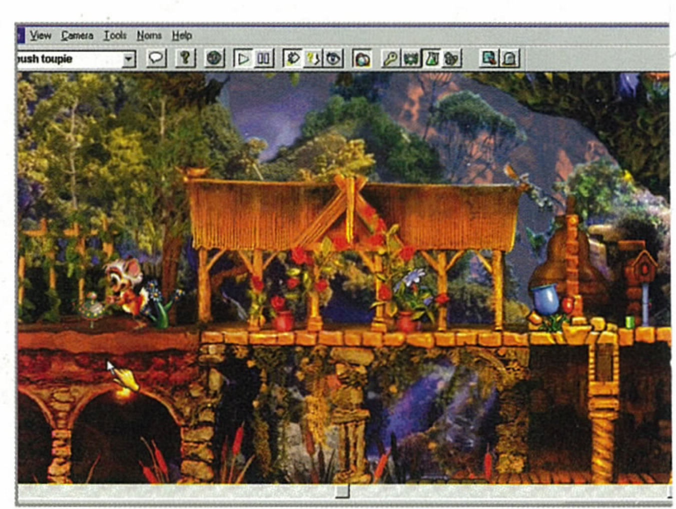
Jour 2, génocide party

Bob Arctor : "Alors, t'en a buté combien, de tes petites saloperies aujourd'hui ?"
Pomme (triste) : "Neuf, dont une par overdose de tomates."

Je suis déprimé à mort. J'ai passé toute la nuit à jouer, et le peu de temps que j'ai dormi, j'ai rêvé de Creatures. Pourtant, je ne suis pas arrivé à grand-chose. Si, j'ai réalisé qu'on pouvait sauvegarder les créatures sur le disque dur et les dupliquer à volonté. Idem pour les œufs. J'ai essayé d'en faire vivre une douzaine à la fois. Résultat, mon Pentium 120 rame à mort, et le joli monde rose des norns est jonché de cadavres. Il est probable que la version du commerce ne permettra pas de jongler aussi facilement avec les œufs, car l'éditeur se propose de les commercialiser. On devrait ainsi pouvoir bénéficier d'autres espèces, et qui sait, d'un outil pour éditer soi-même le code génétique de ses bestioles. Simlife de Maxis permet bien de jouer avec les cariotypes des espèces...

Il est immense, leur monde. Environ huit écrans de longueur sur quatre de hauteur. Mais l'interface est mal fichue : on ne peut pas scroller soi-même pour le visiter. Il faut suivre une

Seuls Georges et Sally résistent au virus. Je décide de les croiser.



Le jouet favori de Gluna est la toupie. Jouer avec vos norns durant leur enfance est très important pour un développement psychologique normal. Un nom qui s'ennuie est un norn susceptible de tomber malade et de développer une pathologie psychotique.

créature qui se balade, c'est le seul moyen de découvrir de nouvelles contrées. J'ai donc éduqué Georges qui est le plus obéissant, et le plus robuste aussi. Georges est un explorateur. Je lui ai appris "viens droite" et "viens gauche". Il s'exécute, et nous visitons ensemble cet univers.

Si beaucoup de mes créatures sont mortes, c'est parce qu'une maladie les a décimées. Les unes après les autres, elles se sont mises à éternuer, tousser, puis très vite à agoniser. C'est à chialer. Avant, elles ont un petit râle, puis passent l'arme à gauche. J'ai eu beau les soigner à coups d'injections , elles rechutent, s'affaiblissent et crèvent. Seuls Georges et Sally résistent. Je décide de les croiser et, effectivement, leurs mômes ne tombent pas malades. Lueur d'espoir.

Jour 3, Bob Arctor crevure !

Seb : "Regarde-moi ça, elles sont à quatre nanas sur le même mec."
Pomme : "Oui, j'ai cloné trois fois la même nana qui était amoureuse de lui... un vieux rêve."

J'en suis à la cinquième génération, et j'obtiens enfin des résultats. Gluna, une femelle de quinze heures, est une surdouée. J'ai réussi à lui apprendre à utiliser le pot de miel, prendre l'ascenseur, remplir le pot à la ruche malgré les piqûres des abeilles et apporter le pot à ses enfants. Dix heures de travail, mais au bout, la récompense : Gluna apprend son savoir-faire à Vir sa fille. Je suis aux anges. Mais Vir est dure à la comprenette, limite débile. Gluna persévère mais se tue à la tâche. Raoul (deux heures) est également très prometteur. C'est un



Créatures

■ MACHINE **PC CD ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **MINI: PENTIUM 75** ■ EDITEUR **WARNER INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **MILLENIUM ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **FRANÇAIS** ■ NOMBRE DE JOUEURS **1**



L'ordinateur est l'unique moyen d'enseigner des verbes aux norns. On clique dessus, l'ordinateur dit un verbe et l'illustre d'un schéma compréhensible par les norns. Le pépin, c'est qu'on ne peut ajouter aucun verbe à la dizaine que connaît l'ordinateur.

TIPS TECHNIQUE

L'interface ne propose aucune forme de sauvegarde. Il faut ruser en exportant les créatures vers un fichier du disque dur. Puis par Windows, on peut les dupliquer.

TIPS JEU

N'essayez pas d'apprendre trop de choses à une même créature, elle désapprendra ses plus anciennes connaissances. Très important également, "Ctrl-S" répète le dernier mot que vous avez tapé.

surdoué du langage. Il commente tous ses actes. Il prend une carotte et dit "Raoul prendre carotte" ; il appuie sur un bouton et dit "Raoul appuyer bouton". C'est pas grand-chose, mais l'avantage c'est qu'il corrige les autres quand ils se trompent en parlant. Un genre de Schtroumpf à lunettes, quoi. Comme j'ai d'autres jeux à tester, je prends le risque de laisser tourner l'ordinateur quelques heures sans surveillance.

Heureuse surprise, à mon retour, il n'y a qu'un mort. Tom, dernier rejeton de Gluna, a bouffé un champignon empoisonné. Je reprends contact avec eux, ils semblent très heureux de me revoir et me saluent tous en répétant "couille" en boucle. Horreur ! Je cherche le coupable. L'enquête prend dix secondes : Bob Arctor. Ce qu'Arctor a fait, c'est qu'il les a tous désigné les uns aux autres comme étant "couille". Dès qu'ils se croisent, ils se saluent par ce mot. Il me faut une bonne heure pour leur désapprendre la vulgarité à coups de gifles. Me voilà dans la peau du père Fouettard. Du coup, je regrette que le jeu ne propose pas de protection genre "mot de passe". Comme il n'y a pas de sauvegarde, n'importe qui, pas forcément aussi mal intentionné que Arctor, peut vous foutre en l'air des centaines d'heures de travail.

Jour 4, premières conclusions

Pomme : "Ils n'arrêtent pas de pondre des œufs."
Moulinex : "Si tu pouvais faire la même chose avec tes articles, ça m'arrangerait."

Quatre jours, soit près de cinquante heures de jeu. C'est très insuffisant pour tester un logiciel aussi complexe que Creatures. Pourtant, il faut que je rende aujourd'hui mon verdict. Première constatation : l'interface est ratée. Pour féliciter une créature, il faut cliquer sur sa tête. Pour la punir, cliquer sur son derrière. Or, les créatures bougent ou s'agglutinent les unes sur les autres. Souvent, on punit par mégarde au lieu de récompenser, réduisant quinze minutes d'effort au néant. Le jeu rame. Il est assez malhonnête de ne pas avoir prévu de sauvegarde, alors qu'il est possible d'en faire en passant par Windows. Pourquoi interdire au joueur de scroller pour visiter l'univers ? Il y a trop peu d'objets interactifs, et quand ils le sont, ils sont trop simples : la radio qui s'allume ou s'éteint, la toupie qui tourne quand on appuie dessus, le juke-box similaire à la radio. Une vingtaine en tout. Il est impossible d'attraper une créature pour la déplacer dans un autre lieu. C'est agaçant au possible. Dès qu'on fait appel à des modules de l'interface tels que la trousse de soin ou l'analyse gynécologique, l'ordinateur rame plusieurs secondes. D'ailleurs, l'ordinateur rame pas mal en général dès que plus de quatre créatures habitent simultanément l'univers.

Et puis le jeu est très frustrant. Si on ne s'occupe pas d'eux pendant quelques heures, les norns dégénèrent, désapprennent, dépriment. Ils ont besoin d'attention et de soins constants de la part du joueur. On aurait pourtant souhaité que le but ultime soit d'obtenir des créatures indépendantes, ce qui me semble impossible. En fait, Creatures n'est presque pas un jeu. C'est encore moins ludique qu'un SimEarth ou SimCity. Il y a bien un score qui s'affiche en bas à droite de l'écran, mais ça ressemble plus à un souhait de l'éditeur qu'à une idée des concepteurs.

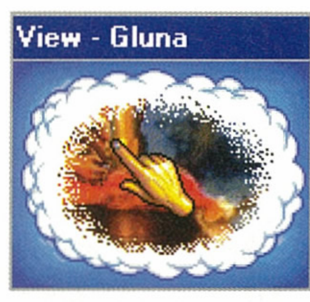
Et pourtant, voici cinquante heures que je ne pense qu'à Creatures, que je peine, m'applique, essuie échec sur échec avec de temps à autre une lueur d'espoir qui suffit amplement à racheter toutes les frustrations passées. Et puis il y a l'affectivité. Les concepteurs ont fourni beaucoup d'efforts pour rendre les créatures totalement irrésistibles, et c'est une réussite totale : je suis complètement tombé dans le panneau. Résultat : contrairement à bien d'autres jeux que j'aurais bien notés et pourtant oubliés, Creatures ne finira pas dans mon placard une fois l'article écrit. J'y jouerai probablement plusieurs centaines d'heures encore. Reste enfin les possibilités qu'offrira le serveur Web (pas encore ouvert à l'heure où je tape ces lignes). On pourra s'y échanger des norns du monde entier : éduqués, triés génétiquement pour êtres forts ou malins ou les deux, fertiles, homosexuels, etc. Tous les délires sont permis, les horizons infinis.

Creatures est plus une expérience qu'un jeu, une expérience à laquelle je suis personnellement extrêmement fier de participer. Alors, faut-il acheter Creatures ? La question est très similaire à : "Faut-il que je m'achète un chien ?". Le genre de décision que je ne prendrai pas pour vous.

Monsieur pomme de terre

- + Une IA à mourir
- + Les créatures, mignonnes à croquer
- + Réussite graphique totale
- + Le soft le plus original de l'année
- + Des possibilités quasi-infinies
- − L'interface, lourde, assez ratée
- − Le soft rame
- − Plus une expérience qu'un jeu

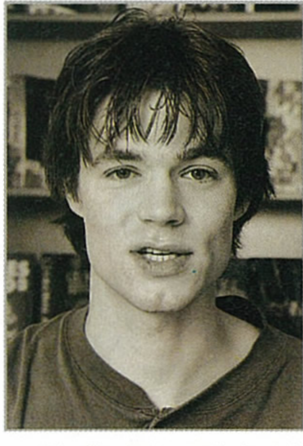




Cette petite fenêtre est extrêmement importante. On y voit au travers des yeux du norn de son choix. Ça permet d'avoir une idée précise de ce qui attire leur attention, et de vérifier qu'ils suivent bien ce qu'on tente de leur enseigner.

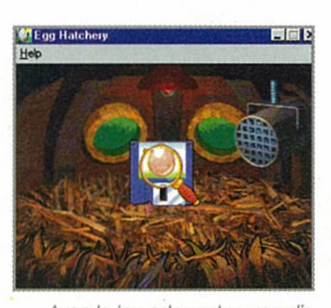
Interview

Millenium Interactive



Toby Simpson, producteur de Creatures

Joystick: Quel est l'animal qui vous a servi de modèle pour les créatures ?
Toby Simpson: Pour la réalisation de Creatures, nous n'avons pris pour modèle aucun animal en particulier. Et ceci pour deux raisons essentielles :
1) l'environnement de Creatures ne correspond à aucun environnement naturel existant ;
2) notre modèle est beaucoup plus simple que ceux qu'on peut trouver dans la nature.
Joy: Quelles sont les compétences requises pour mener à bien un tel projet ?
T.S.: Notre directeur de projet, qui travaille depuis plus de quatre ans sur cette technologie, est biologiste de formation. Notre réseau neuronal a donc été modélisé d'après un système beaucoup plus biologique que mathématique. Sa contruction est inspirée de l'idée générale qu'on se fait du fonctionnement du cerveau humain.
Joy: Pourquoi avoir choisi le réseau neuronal ?
T.S.: On sait ce qu'accomplit le cerveau, mais on le connaît encore très peu. Le but a donc été d'imaginer comment il pourrait fonctionner pour créer des schémas reproduisant les propriétés complexes de la vie. En un sens, il nous importe assez peu de savoir si le cerveau procède exactement de la sorte. L'essentiel est que notre système fonctionne : il crée et il s'adapte.
Joy: Comment fonctionne-t-il ?
T.S.: Notre réseau neuronal réagit en fonction des informations génétiques qu'il reçoit. Chaque créature possède un génotype unique et donc une vie propre. Son ADN définit très précisément plusieurs choses :
- le nombre de neurones dont elle dispose, et leur répartition entre les différents lobes de son cerveau, chaque lobe étant associé à une fonction particulière : perception, conceptualisation, recherche du plaisir, etc ;
- la façon dont ces lobes sont agencés et dont ils sont censés communiquer entre eux ;
- la description des réactions chimiques propres à chaque créature ;
- et d'autres caractéristiques diverses concernant leurs instincts naturels tels les mécanismes de survie et l'alimentation.
Joy: Qu'est-ce qui différencie votre approche des autres ?
T.S.: Jusqu'à présent, beaucoup de jeux s'inspiraient des techniques classiques d'intelligence artificielle, comme les systèmes experts. Creatures est le premier jeu à exploiter les techniques liées aux réseaux neuronaux de cette nouvelle science qu'est la vie artificielle. Notre système prend ses propres décisions et sait évoluer sans intervention extérieure. Ce sont les réactions chimiques qui fournissent le retour d'information au système.



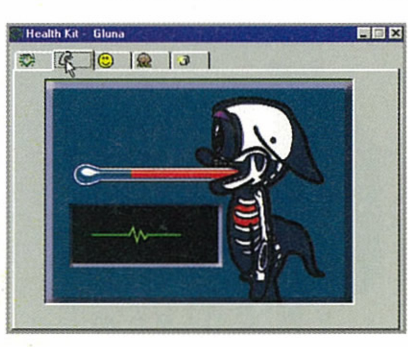
Avec le jeu est vendue une disquette contenant six œufs. Chaque œuf contient le code génétique unique d'un norn. Aucune disquette ne contient les mêmes norns. Une fois mis dans la couveuse, l'œuf est effacé de la disquette.

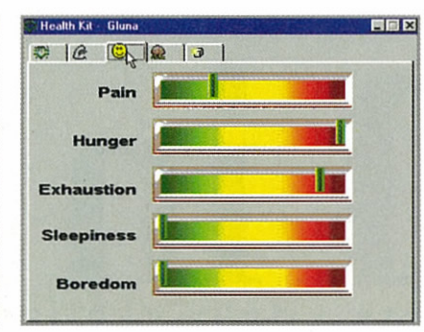


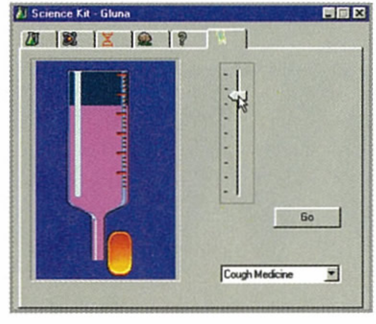
Stéphane Bura

Chercheur en Vie Artificielle à Paris VI et pour le CNRS.

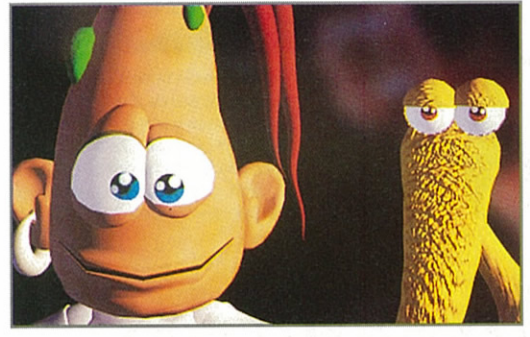
Joy: Peut-on aller plus loin que Creatures dans la vie artificielle ?
S.B.: Nettement. En dépit de tout le battage autour d'une «technologie novatrice», de nombreuses techniques de vie artificielle et de simulation du comportement ont été développées depuis les réseaux de neurones. Le problème n'est pas technique. Ce qui est plutôt difficile, c'est de trouver des éditeurs prêts à investir dans des technologies qui n'ont pas encore fait leurs preuves dans d'autres domaines que la science. Toutefois, Creatures est une première.
Joy: Jusqu'où penses-tu que l'on puisse aller avec ce programme-ci ?
S.B.: En l'état ? Malheureusement pas très loin. L'argument de vente de Creatures est sans aucun doute l'aspect affectif. Cependant, la simplicité des comportements possibles limite la richesse combinatoire de la simulation. En clair, au bout d'un moment, l'utilisateur aura fait le tour du système et ce dernier ne pourra plus le surprendre. L'intérêt ne sera plus alors qu'émotionnel.







Il existe deux manières de soigner un norn. La médecine douce (donner des plantes à manger), et la médecine conventionnelle (drogues à injecter). On préférera recourir à la médecine douce en cas de problèmes bénins (sous-alimentation, manque de sommeil, fatigue, agitation, etc.) et aux drogues quand le norn est dans un état critique (virus contracté, insomnies, épuisement, etc.). Tout un tas de paramètres doivent donc être surveillés en permanence, si l'on veut garder ses norns en bonne santé.



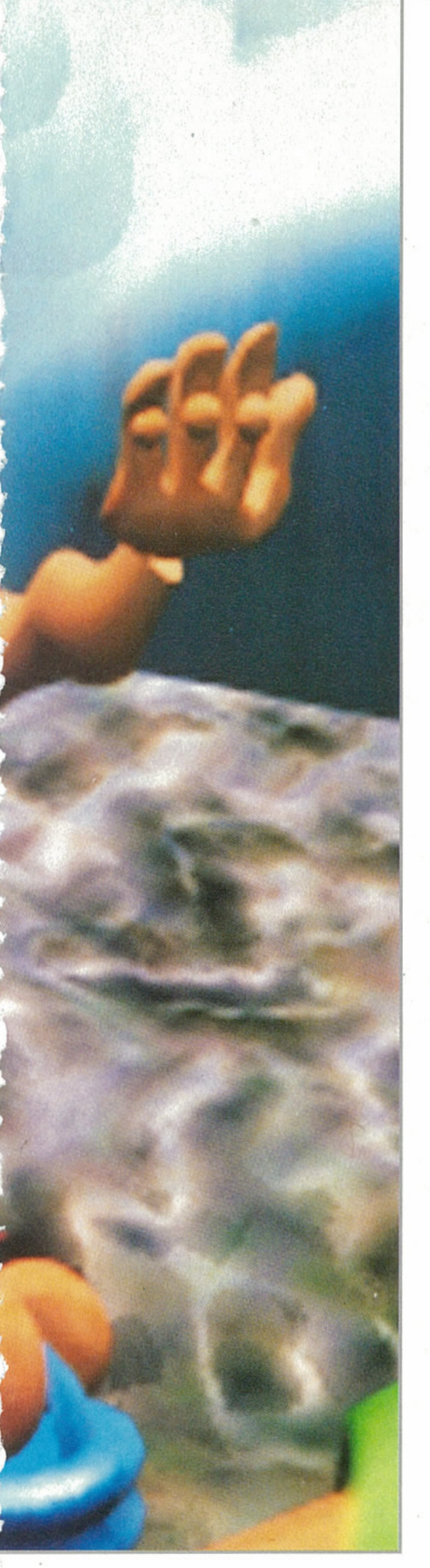


EN DEUX MOTS

Pari audacieux, Down in the Dump est une excellente aventure, programmée avec talent. Le ton est impertinent, vitriolé, sans jamais sombrer dans la vulgarité. Et puis c'est drôle, très drôle : cinquante heures de poilade assurées pour un joueur moyen.

Down in the

Aventure - Tous Publics - PC CD Rom



Down in the Dump, ce sont les aventures hilarantes d'une poignée d'extraterrestres beaufs et dégénérés qui s'échouent sur une décharge publique. Une bonne gifle à cet étron qui empeste l'univers des jeux micro depuis ces dernières années : le politically correct.

J'en ai ma claque des bons sentiments ! À la télé, dans la presse, sur la radio, et même dans la pub, on abat sans pitié les derniers tabous qui nous ligotaient. Mais seul résiste un petit village-média d'irréductibles pincés du cul : celui des jeux vidéo. Oh oui, on pourra toujours se vanter d'avoir allègrement transgressé les interdits qui concernent la violence, OK, mais la pilule est toujours enrobée d'une écœurante couche de bons sentiments, mielleux à souhait. Et puis la violence, c'est sain, c'est comme la guerre. Le cul, en revanche, ça ferait presque penser à l'amour, des fois. Quelle horreur, ma chère ! Ça me colle la gerbe, ce sale état d'esprit hérité des Ricains, inventeurs schizophrènes du journal télé gore et du "politically correct". Moi je veux des gros mots, de la scatologie, des satires à la fois méchantes et bien vues, je veux du Down in the Dump !

Les enfants irradiés des Simpsons

Ils ne viennent pas de la planète Terre, mais ça ne les affranchit pas d'être de gros beaufs : je vous présente la famille Blob. Chaque été, papy, mamy, papa, maman et leurs deux enfants s'embarquent dans leur caravane pourrie de l'espace à la recherche d'un joli coin de verdure à souiller de papiers gras. C'est les vacances, quoi, avec leur lot de "maman pipi" et de "chéri, ouvre la fenêtre, je vais vom... aaa-floutchgralblueuuuh !". Un bonheur simple à la portée de tous. Il y a aussi l'inévitable animal de compagnie, dont la fréquence des flatulences n'a d'égal que la cruauté des enfants envers lui. Bref, les Blobs forment une famille heureuse. Mais leurs plans de villégiature bucolique heurtent accidentellement un véhicule en excès de vitesse, celui des Bad Punks.

Eux, ils sont saouls comme des vaches. Ils viennent de faire un casse. Ils sont méchants. Une canette à la main, ils foncent à tombeau ouvert pour fuir la planète qu'ils viennent de piller. Bang ! les Bad Punks heurtent les Blobs à pleine vitesse, et les deux engins devenus incontrôlables se font happer par l'attraction d'une planète inconnue.



▲ *Et voici les Bad Punks. Les vilains de l'histoire. Leur trucs, c'est de boire à outrance de la bière et aussi de faire chier les Blobs.*



Dump





▲ Premier contact avec les Blobs. Ils sont beaufs, dégénérés, donc tellement proche de nous...

Rencontre au sommet au fond d'une vieille chaussure moisie. Le Bad Punk est aux anges, ça sent bon le vieux pied. ▼



▲C'est bête à dire, mais les bons jeux se reconnaissent souvent à leur "Install". Ici, on est dans le jeu dès que le CD est inséré. C'est déjà beau, rigolo, animé et intuitif. Chapeau !







Dans l'aventure jusqu'au cou

Et voici deux vaisseaux extraterrestres qui s'écrasent en catastrophe au beau millieu d'une putride décharge publique, sur Terre, à deux pas de chez vous. Les Blobs vont avoir besoin de tout leur courage, et surtout de votre aide, pour se sortir de ce merdier : ils pataugent dans les ordures et les excréments, leur vaisseau est complètement bousillé, et à quelques mètres de là, les Bad Punks commencent leur fiesta. Il est temps de s'organiser. Papy répare le vaisseau, maman prépare la maison, et vous, le petit dernier, êtes chargé d'aller récupérer les bouts de vaisseau éparpillés dans les environs. C'est votre première mission. Ah, un dernier détail : les Blobs sont des minus. Votre père fait cinq centimètres et vous n'en faites que deux. Partout, des rats vous épient. Tous mes vœux vous accompagnent.

Ça se passe dans une décharge pourrie, mais ne vous y trompez pas : Down in the Dump est une très belle aventure à la manière de Lucas Art, graphique et ergonomique. Tout se joue à la souris. On clique sur les objets, on clique sur un dialogue, tout est parfaitement intuitif, prise en main immédiate. Pour ne pas avoir à essayer au pif toutes les combinaisons imaginables pour avancer (comme ça se passe dans la plupart des aventures), il vous faudra entrer

Down in the Dump n'est ni ordurier ni vulgaire. Son ton est proche de celui des Simpsons.

dans l'esprit du jeu, un esprit un peu malade, certes, mais rigolo. La phrase de dialogue qui décoincera la situation sera souvent la plus débile. La solution à un problème sera toujours logique, mais d'une logique toute particulière, d'une logique absurde et idiote. Tout ceci doit vous sembler paradoxal, mais vous devriez mieux piger en vous reportant à mon encart "Exemple idiot de solution stupide".

Beau comme mon slip

Ben oui, c'est magnifique, tellement beau que Haiku, les heureux développeurs de ce soft, des Français dingos à qui nous devions déjà "BAT", sont en contact avec la téloche pour adapter Down in the Dump en dessin animé. D'ailleurs, avec ce jeu, on n'est plus très loin du dessin animé interactif. Décors et personnages sont incroyablement détaillés. Il se passe toujours une animation à l'écran : chaque geste, chaque action est l'occasion d'un gag. Il paraît que le jeu contient plus de 2 000 gags rien que dans l'utilisation des objets. Tout est en 3D, avec de jolies perspectives, et puis quand on passe d'un endroit à un autre, cela donne lieu à une petite séquence cinématique dans laquelle on voit le personnage se déplacer, nous aidant ainsi à visualiser l'environnement dans son ensemble. Bien entendu, il est toujours possible, quand vous en avez marre, de passer en mode "téléport" qui zappe les animations intermédiaires. Et puis, chaque scénario débute et finit par un dessin animé, toujours long, drôle, à la hauteur des Simpsons.

Exemple d'utilisation du pet : vous lui enfoncez une baudruche au bout de la trompe ; vous appuyez sur son ventre de toutes vos forces. Le ballon se gonfle de méthane, et vous voici en partance vers les cieux : le cuir chevelu du clochard. ▼

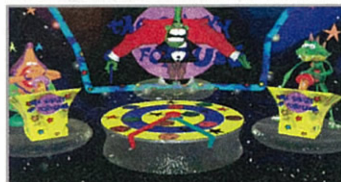


TIPS JEU

Cherchez la solution idiote, c'est souvent la bonne. N'hésitez pas à essayer tous les objets sur le "pet" (l'animal familier), c'est toujours rigolo, et certaines fois, ça débloque une situation.

La vieille histoire que voilà : frottez la lampe, et le génie apparaît. Quel est donc votre souhait le plus grand ? Peut-être participer à... "la roue de la chance", le jeu le plus débile de l'univers !, ou bien a l'élection de "Miss Pollution" ! ▼





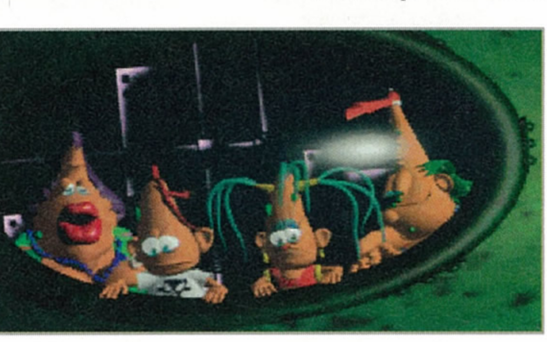


L'aventure elle-même est bourrée de trouvailles. Elle est découpée en cinq épisodes indépendants (baptisés à juste titre "cartoon"), ce qui est toujours très agréable : si on bloque complètement, on peut toujours passer à l'épisode suivant en attendant que jaillisse l'inspiration, le déclic soulageant. Et puis au fur et à mesure qu'on avance, il est possible d'incarner un à un tous les membres de la famille, jusqu'à leur "pet" (l'animal familier) et mieux encore d'en jouer plusieurs en même temps. Les personnages se passent des objets et peuvent s'entre-aider. Les créateurs du jeu m'ont dit qu'il fallait trente heures pour en venir à bout, et je les trouve un peu pessimistes. Il y a peut-être cinquante heures de jeu pour un joueur moyen. Cinquante heures de franche poilade. C'est plus qu'honnête. Surtout que, même si vous avez fini le jeu, il y a souvent plusieurs solutions possibles à un même problème. Il ne vous reste plus qu'à les découvrir toutes.

Les testeurs sont des salauds

Mais évidemment, j'ai quelque chose à redire. Les doublages réalisés par les voix des Simpsons ne sont malheureusement pas si terribles que ça. Les voix sont bien, les dialogues vraiment hilarants, mais il a dû y avoir un problème de coordination, de post-production, de direction artistique, de temps d'enregistrement en studio, ou je ne sais quoi. Mais au final, on a souvent l'impression que les personnages ne se répondent pas, qu'ils ont le mauvais ton. Ça n'est pas dramatique, mais Down in the Dump est passé très près à côté du Megastar. À part ça, vous l'avez pigé, Down in the Dump est un must qui relègue Full Thrutle au rang de vieilles niaiseries dépassées. Enfin une aventure au vitriol, l'équivalent en jeu micro de ce que les Simpsons sont à la télé !

Monsieur pomme de terre





▲ *La famille Blob est sur le départ... Mais, surprise, quand il n'y en a plus, il y en a encore. Conclusion : les bonnes choses ont une fin, mais les meilleures en ont plusieurs.*

Exemple idiot de solution stupide

Voilà le problème : une souris vous a piqué un bout de vaisseau spatial, comme ça, juste pour faire chier. Et cette souris, elle doit avoir des gènes communs avec Speedy Gonzales. Votre piège est mis en place. C'est du classique : un poid, tenu en l'air par une ficelle, avec en dessous, du fromage. Bon, mais la souris est tellement speedée, que vous n'avez jamais le temps de lui lâcher le poids sur un coin de la tronche. La solution se trouve en arrière-plan. C'est une vieille télécommande. Repassez l'action au ralenti, vous aurez tout le temps d'en faire une crêpe souris/fromage.







- \+ Le graphisme superbe
- \+ La famille Blob et l'humour en général
- \+ Les dessins animés en début et fin d'épisode
- − Les doublages





INTÉRET 92 | TECHN. 91 | DESIGN 85

Test

Le plus brillant détective de tous les temps reprend du service dans une aventure complexe, surprenante, mais extrêmement linéaire



Sherlock Holmes 2

Aventure
Joueurs débutants
PC CD Rom

L'affaire de la rose tatouée





EN DEUX MOTS
Un graphisme superbe, une histoire prenante, des dialogues intéressants et un dirigisme exaspérant ! Voilà ce que vous propose Sherlock Holmes 2. Un jeu d'aventure attachant certes, mais pas exceptionnel..

Mycroft Holmes, vous connaissez ? Non, ce n'est pas un subtil message subliminal pour vous parler de la game Microsoft Home, mais simplement le frangin du célèbre détective londonien. Autant l'un a réussi dans le domaine des enquêtes policières (je vous laisse deviner lequel), autant l'autre est devenu un membre éminent du Foreign Office (un politicien, quoi). Alors que Mycroft avait donné rendez-vous à son frère pour lui parler d'une histoire préoccupante, le pauvre type s'est fait blaster le dentier lors d'un attentat commis à l'intérieur même de son club privé. Pour Sherlock, il ne s'agit que d'une banale explosion de gaz, et il décide alors de s'isoler dans sa chambre pour s'abandonner à son désespoir. Vous savez comment il est... une fois qu'il se bloque, son tempérament lui interdit de changer d'avis. Mais c'est sans compter sur l'obstination du bon vieux docteur Watson, qui va s'arracher ce qu'il lui reste de cheveux pour convaincre Sherlock que l'accident de son frère n'était pas simplement dû au hasard. C'est pourquoi vous commencerez l'aventure non pas en incarnant Sherlock le dépressif, mais bien Watson le ventripotent. Au fait, je tiens à rassurer les âmes sensibles : Mycroft a certes salement morflé, mais il est cependant encore vivant et délire actuellement sur son lit d'hôpital (il paraît même qu'on l'entend dire que les impôts vont baisser, c'est dire s'il délire grave). L'hosto sera donc le bon endroit pour commencer vos investigations, et bien sûr rencontrer vos premières difficultés. Mais bon, je ne vais pas vous gâcher le plaisir de la découverte, et on va s'en tenir là pour l'histoire.

Oui, tenons-en nous là !

Sherlock Holmes deuxième du nom est plus qu'une simple suite, car le jeu a subi au passage un lifting en règle. Tout d'abord le graphisme en S-VGA est réellement

SHERLOCK HOLMES 2 ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX 2-66 4 MO DE RAM CD ROM DOUBLE VITESSE
■ COMPATIBLE DOS 5.0 ■ EDITEUR ELECTRONICS ARTS ■ DEVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS ETATS-UNIS ■ TEXTE EN FRANÇAIS VOIX EN ANGLAIS

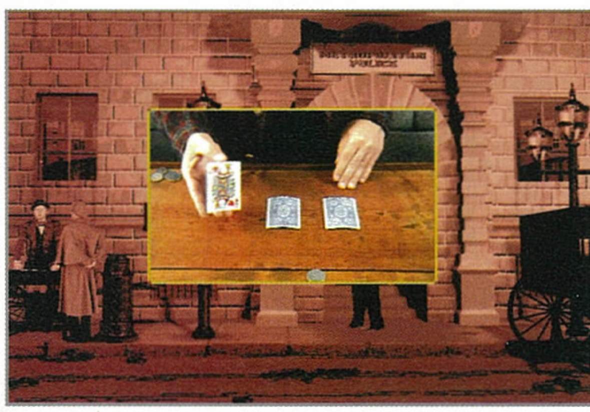
Le graphisme en S-VGA est réellement superbe et vous fera visiter le tout Londres victorien de 1889.



superbe, et vous fera visiter le tout Londres victorien de 1889. Une carte générale de la ville vous permettra de vous déplacer directement d'un lieu à l'autre (une cinquantaine au total), ces derniers n'apparaissant à l'écran que proportionnellement à l'avancement de votre enquête. Détail sympathique : à chaque fois que vous visiterez un endroit, vous aurez la joie d'admirer une véritable photo d'époque. Seconde amélioration, les personnages sont désormais de vrais acteurs, et sont donc incrustés sur des décors dessinés. La qualité de l'incrustation est tout à fait excellente, et l'interaction «acteur-objet du décor» est



▲ *La carte s'étend en fait sur quatre écrans, et ce grâce à un scrolling.*



▲ *Le boneteau est le jeu d'excellence pour plumer les pigeons. Soyez plus fin que ce gredin.*



▲ *Après quelques heures de jeu, vous avez enfin réussi à sortir Holmes de son trou. C'est maintenant lui que vous dirigerez.*



▲ *Pénétrer dans l'appartement de votre frère nécessitera une bonne dose de diplomatie, parce que Brutus, lui, y veut pas que vous rentriez.*

exempte de bugs et autres invraisemblances. Ainsi, quand Holmes prend un verre (fictif) pour le boire, on a vraiment l'impression qu'il le tient dans sa main. En fait, à part la vitesse de déplacement des personnages trop lente (bizarrement non paramétrable !) et des temps de chargement pour le moins longuets, Sherlock Holmes 2 est techniquement très correct. En revanche, il n'est pas dénué de défauts lorsqu'on aborde l'aventure en elle-même. Effectivement,



attendez-vous à mener une enquête d'une rare linéarité, et qui ne tolèrera aucune initiative de votre part. La progression étant énormément basée sur les dialogues (de bonne qualité, soit dit en passant), il sera impératif de tous les passer en revue pour ne pas rester bêtement bloqué sans comprendre pourquoi un nouveau lieu à visiter n'apparaît pas sur votre carte. Ce qui est énervant, c'est qu'ils n'ont généralement qu'un vague rapport avec la choucroute, ce qui vous place devant des énigmes dont la solution est illogique. De plus, vous n'échapperez pas au «pixel-maudit», syndrome typique des vieux jeux d'aventure qui vous obligera à parcourir l'intégralité de l'écran avec votre souris pour découvrir des objets caractérisés par deux ou trois pixels. Votre serviteur en a fait la stressante expérience avec la chevalière de Mycroft, et croyez-moi, ça met les nerfs. En un mot comme en cent : examinez les pièces de fond en comble, dialoguez le plus souvent possible, et vous n'aurez pas trop de soucis. Dommage, car excepté cela, l'histoire est vraiment prenante. De plus, quelques séquences comme la partie de boneteau ou les expériences de chimie apportent un souffle de variété très agréable à l'aventure. L'affaire de la rose tatouée est donc un jeu attachant, mais qui énervera le joueur expérimenté par son excès de dirigisme. Vous voilà prévenu !

Fishbone



+ Wouaaa **le graphisme !**
+ Wouaaa **l'histoire !**
+ Wouaaa **les incrustations vidéos !**
- Ohhhh **la linéarité !**
- Ohhhh **les « objets-pixels » !**

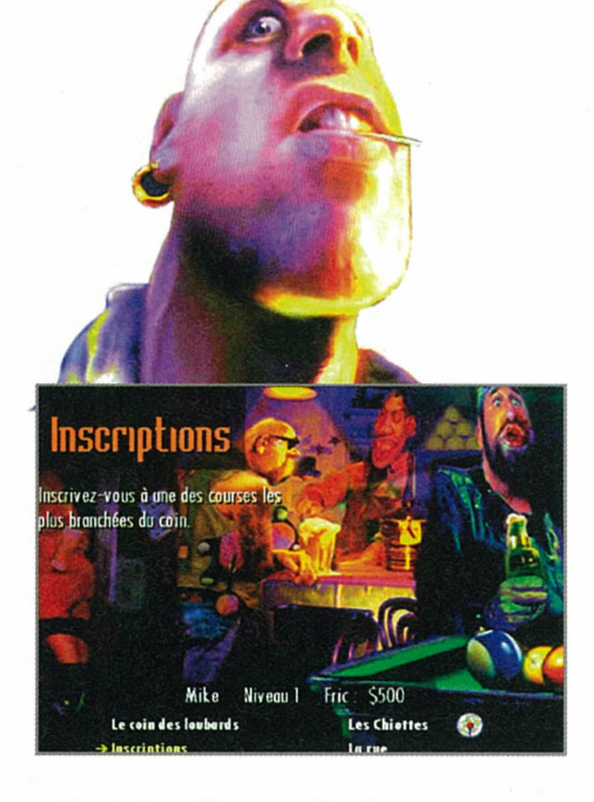


■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM
■ DÉVELOPPEUR EDITEUR ELECTRONIC ARTS ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS ■ NOMBRE DE JOUEUR SEUL OU EN RÉSEAU

Il portait une culottes:et des bottes de moto, il lattait les grand-mères avec sa chaîne de vélo, il se saoulait avec ses potos, il participait à des courses de moto, il foutait le souk chez les péquenots. Oui, il était chiant.

Road Rash

Course de motos - Ados - PC CD Rom





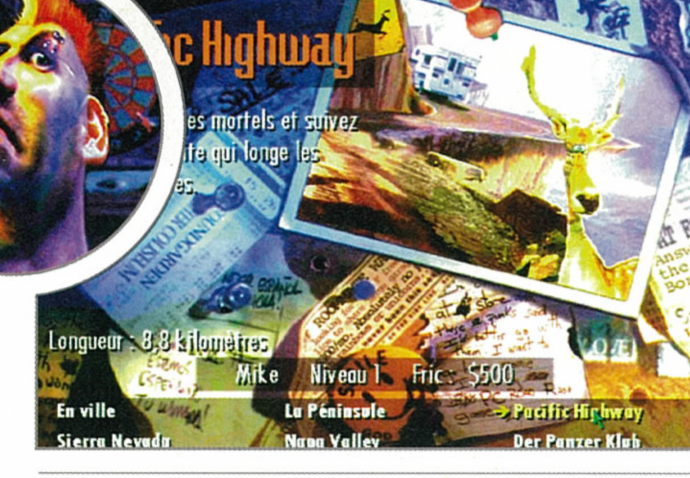
Et pourtant, c'était parti d'une bonne intention : on choisit un personnage au look de raclure motorisée, on gagne des courses, on se taille une réputation, on change de moto, on discute avec les autres dingos du coin, on gagne encore plus de pognon. Bref, on finit par s'attacher à son personnage. Mais entre toutes ces phases "role-playing", très joliment illustrées, on s'en retourne la mort dans l'âme à ces courses, qui lassent, qui lassent. Bon, donc, non, j'aime pas, voilà !

Monsieur pomme de terre

EN DEUX MOTS

Je ne suis pas séduit, ce qui ne signifie pas que Road Rash soit un mauvais jeu. C'est moyen. Une course de moto sans beaucoup de piment, de type arcade.

Autant le dire tout de suite, je suis bien loin d'être emballé. La sensation désagréable que me fait Road Rash, c'est qu'on a essayé de nous enrober le bonbon dans un emballage séduisant, mais que le bonbon est là, fade et mou : une course de moto tiédasse. Cinq circuits, c'est peu, ville, vitesse et cols... on en fait vite le tour (normal, ce sont des circuits de vitesse ah ah ah ah ah !). Il y a bien des voitures qui vous foncent dessus, des camions qui vous grillent les priorités, des petites vieilles à écraser, et la possibilité de se latter entre concurrents à coups de pied et poing, les parties restent néanmoins peu excitantes. C'est peut-être dû aux animations sommaires, aux commandes simplistes (droite, gauche, accélérer, freiner et frapper), à la taille des sprites, à l'ordinateur qui triche et fait apparaître des concurrents juste derrière vous quand vous prenez trop d'avance. Quoi qu'il en soit, le résultat est que je ne m'amuse pas beaucoup.



+ Les zolies illustrations.
- Sprites minus.
- Animations dérisoires.
- Seulement cinq circuits.



Après The Seventh Guest et Eleventh Hour, voici le dernier jeu d'aventure de l'équipe de Trilobyte.

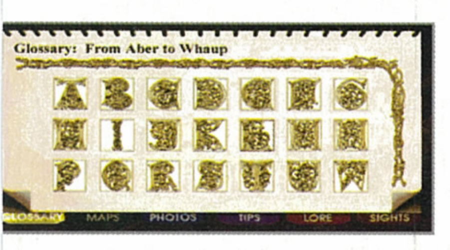


Clandestiny



Aventure-Tous Publics PC-CD Rom





EN DEUX MOTS

On aurait attendu quelque chose de mieux de Trilobyte pour leur troisième jeu d'aventure, A réserver aux plus jeunes ou bien aux férus de jeux d'aventure.

Il y a quelque deux ans sortait The seventh Guest, un jeu d'aventure à la Myst ; moins beau, mais qui fut néanmoins un gros succès grâce à ses nombreuses cinématiques, ses énigmes ardues et son interface plutôt mignonne. Forte de cette réussite, l'équipe de Trilobyte essaya de renouveler cette performance grâce à Eleventh Hour, sa suite. Un an après, on nous sort Clandestiny, produit au jeu de mots habile entre Clan et Destiny, ce qui ne voudrait absolument rien dire sauf si le thème se rapprochait de l'Écosse, ce qui est justement le cas.

L'histoire est très traditionnelle donc très simpliste,

Paula et Andrew MacPhiles, un couple d'adultes (on le devine parce qu'ils ont une voiture) à peine pubère, entreprennent un voyage en Écosse, dans le château ancestral, pour réclamer l'héritage de Andrew MacPhiles. J'en profite pour vous donner mon point de vue en matière d'héritage : ma tante veut me léguer un appartement d'une valeur de un million de francs, l'état prélève 60 % de cette somme soit 600 000 balles à peu de choses près ; d'un autre côté, ma mère veut elle aussi me donner un immeuble à Versailles de 19 appartements, dont elle est copropriétaire en usufruit avec son frère, donc mon oncle (que l'on surnomme Jacques, sans doute parce que c'est son prénom). Sur ces 19 appartements, 8 sont sous la loi de 1948 et nous rapportent à peu près que dalle. C'est insoluble, et avec les impôts fonciers, je suis quasiment sur la paille. Bon, en



■ TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR ■ DÉVELOPPEUR TRILOBYTE ÉTATS UNIS ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ CONFIG-MINI 486 DX2 66

A l'instar du feuilleton Babylon 5, les portes sont très nombreuses et toutes différentes.

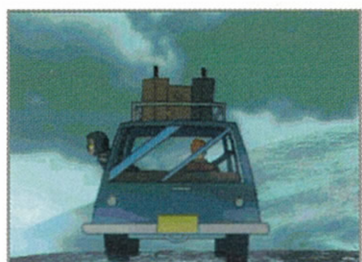
Écosse ils n'ont pas ces problèmes, ils vont directement dans la demeure de leurs ancêtres, entrent dedans, et hop !, à eux la fortune et la prospérité. Un pays de rêve fiscalement parlant. Mais nous sommes dans un jeu ; et avant de pouvoir toucher au magot, Andrew et sa grue coiffée chez Mod's Hair s'apercevront vite qu'ils sont coincés dans un manoir vide de tout sauf de portes. Aidés par un domestique obséquieux nanti d'un accent écossais poussé à son paroxysme (à savoir les «ch» prononcés à la germanique), les deux héros devront déambuler dans un dédale de pièces, de couloirs et de donjons à la recherche de quelque chose pour passer le temps. Heureusement, comme dans les autres produits de Trylobite, de très nombreuses énigmes viendront ponctuer la visite de ce manoir-témoin. Une fois la première énigme résolue, celle-ci vous permettra d'accéder à une autre pièce, et ainsi de suite. À première vue, tout ceci pourrait sembler assez pauvre au niveau du gameplay, mais ce serait compter sans l'immense plaisir que l'on aura à se balader dans l'un des plus beaux huis-clos jamais réalisés en 3D. Se succéderont pièces mystérieuses baignées dans une lueur glauque, tours inquiétantes, bibliothèques de livres d'art, animaux empaillés... Autant d'éléments qui, une fois réunis, créeront une véritable atmosphère inquiétante et mystérieuse mais aussi plaisante.



De somptueux décors.









Les heureux héritiers, Andrew et Paula MacPhiles.

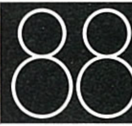
L'ambiance sonore

L'interface est somme toute très sympa ; le curseur en forme de main squelettique semble indiquer que le moteur Trilobyte habituel a été utilisé. En haut de l'écran, on trouvera un guide de l'Écosse, prétexte à nous donner de multiples indications sur le jeu. Il est composé de plusieurs parties : un glossaire, un lexique des mots et des personnalités typiques ; des cartes du manoir qui montreront ce que l'on a à explorer dans le jeu sur les différents étages ; des photos qui sont en fait les sauvegardes du jeu ; des tips qui vous aideront progressivement à résoudre une énigme trop évoluée pour vos cerveaux de minables ; et pour finir, un livre des légendes locales et un glossaire des lieux célèbres du pays des Scotts. Il ne faut pas se leurrer, à moins de comprendre sans problème l'écossais et de connaître la culture de ce pays, il faudra sans cesse recourir à ce guide très utile et éducatif. C'est là justement ou pèche ce jeu. Tous les lieux laissent une grande impression de vide (on doit pas faire la fête souvent, du côté de Lochdu) : de grandes salles désertes parfois ponctuées par de très belles cinématiques avec les personnages, dessinés par un clone de Don Bluth. L'ambiance sonore, quant à elle, est plutôt décevante ; on aurait en effet souhaité que les pièces soient ponctuées de musiques et de bruitages inquiétants (et mystérieux), car c'est rarement le cas. Étant donné que les héros sont censés être deux, il aurait été bien agréable de pouvoir réagir avec sa compagne (même si elle semble nantie d'un vocabulaire courant de moins de 30 mots), qui n'apparaît elle aussi que pendant les films.

Bob Arctor

- + Le graphisme
- + La durée de vie
- − L'impression générale de vide
- − Les portes, trop de portes, trop.













Voici donc la dernière petite merveille produite par Microsoft : Close combat. Contrairement aux autres wargames que des boîtes comme SSI nous pondent à un rythme quasi-métronomique, celui-ci fera probablement date dans la simulation de champ de bataille.

Close Combat



Wargame - Tous Joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Comme Battle Isle à son époque, Close Combat annonce sans doute une ère nouvelle pour les jeux de stratégie. On n'a plus qu'à espérer une flopée de nouveaux scénarios, voire de nouveaux théâtres d'opérations.

Close Combat se veut directement inspiré d'un grand classique des wargames conventionnels (avec des pions en carton et tout) : Squad Leader, qui fut en son temps l'un des pionniers de la simulation tactique de l'échelle "homme par homme".

L'idée de l'adaptation sur ordinateur de Squad leader a toujours plus ou moins traîné dans la caboche des programmeurs de tout poil. Nous nous souviendrons de Computer Ambush sur Apple 2 et du très récent ratage d'Océan avec Offensive. De ces deux softs, Computer Ambush (sorti en 1982) fut sans doute le plus abouti ; mais déjà Offensive, surnageant à grand peine sur les vagues de Command and Conquer, nous proposait un succédané de jeu, mais en temps réel.

Ce que le produit d'Atomic Games nous apporte ici n'est rien d'autre que l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces dix dernières années, surclassant tout ce qui a été produit depuis lors. Un bref état des lieux s'impose : l'époque choisie est ici celle du Débarquement et retrace les affrontements des deux bataillons de l'infanterie allemande et américaine, dans les paysages de Normandie.

▼ *Un manuel didactique très fourni.*





◀ *Vue de l'interface générale.*

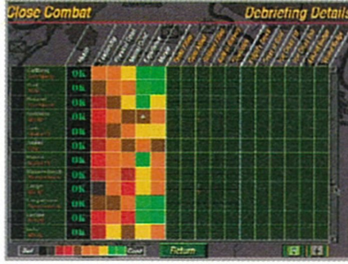
Missions et campagnes

Les hostilités débutent dans les champs normands, juste après que les Ricains aient fini de jouer les plagistes du côté d'Omaha, du 7 juin au 18 juillet, lors de l'assaut décisif de la ville de Saint-Lo (commune renommée pour ses spécialités de porcelaines et ses élevages de pingouins). Dans Close combat, plusieurs choix de jeu sont proposés : un mode "didactique" plutôt bien fait permet de s'entraîner aux différentes options et véhicules du jeu ; on pourra découvrir une à une les 40 missions, ou entrer dans le mode "campagne" où l'objectif des Américains est d'atteindre Saint-Lo en moins de six semaines (temps historique). Celui des Allemands étant de leur en mettre suffisamment sur la gueule pour les retarder (chaque défaite ou victoire de l'un ou de l'autre camp amènera un certain nombre de jours d'avance ou de retard sur l'horaire).

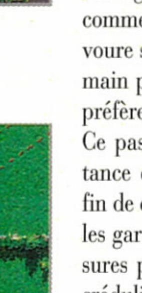
Le facteur humain n'est pas oublié dans cette grande

Close combat annonce sans doute une ère nouvelle pour les jeux de stratégie historiques.

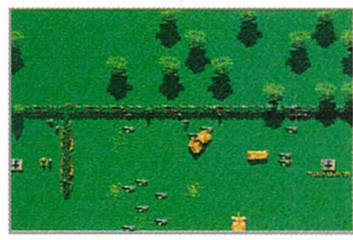
▲ En quelque sorte, un charnier.



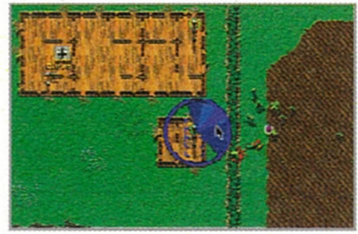
adaptation de Squad leader : chaque soldat a ses caractéristiques propres, allant de l'expérience du combat, au tir, en passant par le leadership, le moral et le courage. À la fin de chaque mission d'une campagne, on peut avoir un relevé détaillé, sorte de tableau sorti tout droit d'Excel, nous donnant le détail d'une bataille et surtout sur qui a fait quoi. Vous pourrez donc apprendre que l'Oberlieutnant Karl Heimrich a fait acte de couardise tandis que le courageux GI Billie-Joe Jim Bob (Austin, Texas) a reçu, comme chez les scouts, un badge de combat pour "bravoure sous le feu de l'ennemi". De la même façon, un Germain pourra recevoir une croix de fer ou de bronze s'il en préfère la couleur.
Ce passage en revue des troupes prend toute son importance en campagne, puisque vous conserverez jusqu'à la fin de celle-ci les mêmes hommes si vous arrivez toutefois à les garder en vie. Ceux-ci pourront aussi recevoir des blessures plus ou moins graves, des handicaps ; leur taux de crédulité envers Hitler et Roosevelt pouvant en prendre un sale coup au détour d'une explosion de "schrapnel".
Le joueur devra donc essayer de garder les troupes expérimentées le plus longtemps possible, de façon à avoir un bataillon cohérent et surtout obéissant.



▲ Drame du voisinage.



▲ Organisation d'une embuscade.



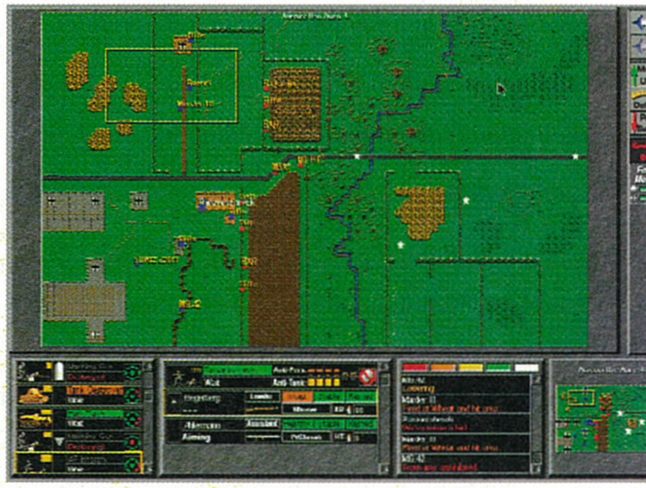
▲ Orientation de la défense.

L'intelligence artificielle, un modèle du genre

L'intelligence artificielle de Close Combat, comme celle d'Ophélie Winter, a été poussée à un quasi-paroxysme de réalisme. Chaque homme agit à part entière, et tout ceci dépend des caractéristiques énoncées ci-avant. Suivant les événements se déroulant sur le champ de bataille, il agira plus ou moins en fonction des ordres en suivant sa psychologie, mais toujours du mieux qu'il pourra. De même, sous le feu de l'ennemi et à terrain découvert, il n'attendra pas vos ordres pour se trouver une bonne planque contre les tirs de mortier. Cette quasi-absence de réactions stupides, propre à tant de jeux bâclés, résume tout ce qui fait le charme de ce produit. On pourra même placer ses soldats et les regarder se battre sans leur donner d'ordres comme dans l'un de ces vieux documentaires sur ARTE (regardez plutôt Planète, vous aurez la culture sans le ton compassé). Découlant de tout ceci, la santé mentale d'un soldat pourra évoluer en cours de jeu : de couard, énervé par la mauvaise prononciation du mot Schmetterlingpanzerhauser, il pourra devenir fanatique au détriment de sa propre vie et surtout de la vie des autres ; ou pris d'une folie meurtrière, montera à l'assaut d'un panzer armé en tout et pour tout de sa petite grenade.
Les types de terrain du jeu sont très nombreux : à partir de la bordure de plage du début, on évoluera parmi les champs, les haies, les animaux morts, jusqu'aux faubourgs glacés de Saint-Lo. On pourra regretter l'absence de dénivelés : le jeu se déroulant sur le plat paysage normand (à plus d'un titre), fait figure d'acte de fainéantise de programmeur qui semblerait croire, de la même façon, que les bâtisses françaises ne comportent toutes qu'un étage. On prendra néanmoins un grand plaisir à évoluer parmi les quarante terrains différents que comprendra la carte du scénario.

Déroulement d'une partie et principe de jeu

Les Allemands seront le plus souvent défensifs et les Américains attaquants. Après un tour de placement stratégique



▲ La carte stratégique.

Test
Close Combat

■ MACHINE **PC CD ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **486 DX4-100, WINDOWS 95** ■ NOMBRE DE JOUEURS **2 (RÉSEAU)**
■ COMPATIBLE **WINDOWS 95** ■ EDITEUR **MICROSOFT/USA** ■ DEVELOPPEUR **ATOMIC GAMES/USA** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

Le joueur devra garder les troupes expérimentées le plus longtemps possible.

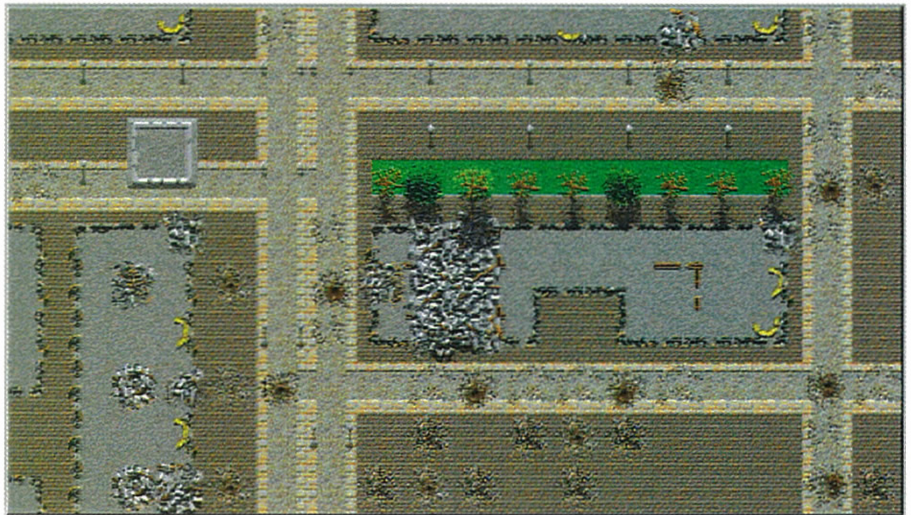
TIPS JEU

En règle générale, ne jamais garder le déploiement des hommes fait par défaut, ne pas négliger les obstacles naturels pour se cacher et tendre des embuscades aux blindés sur les routes.



▲ D'une rive à l'autre, on s'insulte, on se tire dessus.

Le Saint-Lo de l'époque, c'est toujours aussi vide de nos jours. ▼



des unités amies sur toutes les zones non ombrées, on pourra commencer le combat qui, à quelques exceptions près, débutera par un chant de rossignol et un meuglement de vache soulignant l'insouciance animalière. Cette espèce, comme les femmes et les enfants, aura tendance à disparaître en premier lors des hostilités. Un marqueur directionnel placé sur l'icône d'unité de l'interface apparaîtra surligné de rouge pour en donner la direction. Le jeu se jouant en double aveugle (unités ennemies cachées), il ne sera pas rare de découvrir, comme seul révélateur de la présence de l'adversaire, une fumée derrière une haie ou des mouvements dans les champs de blé. Parfois, un tir de mortier à l'aveugle suivi de quelques hurlements protestataires suffira à repérer l'ennemi qui, vous le découvrirez, manque d'une certaine discrétion. Chaque scénario dure entre 15 et 40 minutes, et vous pourrez penser qu'il doit être bien difficile de tout contrôler à la fois. C'est partiellement faux pour trois raisons : la première est le niveau de l'intelligence artificielle, la deuxième est issue du fait que les instructions à donner seront essentiellement d'ordre tactique, plus ou moins aléatoires, et d'ailleurs plus ou moins exécutées. Quant à la troisième raison, c'était juste pour faire chic... Sur la droite de l'écran, deux barres résument la force morale globale des deux armées : lorsque l'une d'entre elles devient basse et rouge, le combat est presque gagné pour son adversaire, à moins d'un retournement spectaculaire de situation, ce qui n'arrive que dans les films de Bruce Willis ou des fois à Nagasaki.

Les types d'unités

On retrouvera, dans Close combat, tous les acteurs de l'infanterie : le fantassin léger et lourd, l'opérateur mortier, le peloton de reconnaissance, le tireur d'élite, les servants de canons, les troupes d'assaut anti-tanks et une flopée de véhicules allant du Half-track aux blindés sans oublier les canons de campagnes et autres friandises technologiques comme les fumigènes.

Lorsque l'on clique sur une unité, un panneau déroulant s'affiche, montrant les différentes options possibles : faire



feu, envoyer des fumigènes, mouvement offensif, mouvement rapide, se dissimuler, et enfin positionnement défensif. Suivant l'arme, sa puissance et sa portée, on pourra faire feu sur quelqu'un à travers (sur une ligne de vue) ou par un tir indirect de mortier ou de canon si la position de l'ennemi est quasi certaine. Pour ces dernières armes, en fonction de la distance, la précision du tir pourra varier de quelques mètres. L'un des intérêts majeurs de Close Combat est le nombre de tactiques que l'on peut mettre en œuvre, comme la charge d'un blindé sur terrain découvert couvert par une mitrailleuse lourde, le tir d'obus pour débusquer des soldats dans des bois, ou donner l'ordre à un servant de canon de faire feu dans un certain arc de cercle. De la même façon, on préparera un assaut d'infanterie par la création d'un écran de fumée pour se la jouer facon "ombres et brouillard".

Le respect de la réalité est rondement mené. Par exemple, un panzer sera plus facilement vulnérable de dos, les bâtiments seront plus ou moins perméables aux tirs, on pourra aussi observer des types d'impact différents, détruire les bâtiments ou des murs pour forcer la ligne de vue, les soldats du camp adverse pourront être totalement dissimulés ou apparaître comme des ombres confuses.

Comme tout jeu qui se respecte, Close Combat a une possibilité de jeu réseau par Internet, il suffit d'entrer les numéro d'IP d'un autre joueur, de choisir son camp et son scénario. Pour les plus solitaires d'entres vous, une homepage sur http://Worldvillage.com offre une liste de joueurs qui n'attendent que de se prendre une raclée de la part des Frenchies.

Bob Arctor

+ Prise en main immédiate et intuitive.
+ La quasi-perfection de la réalisation.
+ L'ambiance sonore.
− Impossibilité de former des équipes
− Le terrain est désespérément plat.





Plaisir d'offrir, joie de recevoir





SYNDICATE WARS™, la suite de Syndicate™ disponible sur PC-CD. Une violence de grande classe.

■ CONFIGURATION MINIMUM **MAC 68030 25 MHZ ; 486 DX2 66.**
■ EDITEUR **GROLIER INTERACTIVE** ■ DEVELOPPEUR **GROLIER INTERACTIVE ANGLETERRE** ■ TEXTE ET VOIX **VF, 1 JOUEUR**

Avec Ripper et Golden gate killer, 1996 semble être l'année internationale des bons jeux d'aventure policière.





Golden Gate Killer

Aventure policière - Tous Publics - CD Rom PC W95 & Mac





EN DEUX MOTS

Un très bon jeu d'aventure comme on n'en fait plus. Que demander de plus sinon une durée de vie plus longue ? L'actuelle (une vingtaine d'heures), comparée au plaisir de jouer à ce jeu, m'apparaît assez frustrante.

Un cadavre non identifié sur un quai, c'est un vioque (40 ans), il a un gant de toilette dans la bouche et il est mort. C'est bien fait, ça lui apprendra à bouffer n'importe quelle connerie. Peut-être est-il mort juste parce qu'il était vieux ? La vie c'est comme ça parfois, on mâchonne un morceau de tissu, et on meurt. Hop ! Le personnage que vous allez incarner sera celui de l'inspecteur chargé de l'enquête. Votre première tâche sera de retrouver le nom de cet anthropophage du chiffon. La chose sera plutôt aisée. Aidé de votre fidèle ordinateur branché sur Flicnet, vous pourrez consulter une base de données exhaustive de tous les habitants de San Francisco (une vingtaine environ) comprenant plaques minéralogiques, antécédents policiers, mensurations, ainsi qu'un autre fichier recensant les personnes disparues dernièrement. C'est avec ce dernier que vous allez commencer l'aventure, une fois l'homme identifié (je ne vous dis pas qui c'est, pour ne pas vous gâcher le plaisir de l'identification). Vous devrez commencer vos investigations en interrogeant les témoins et en réunissant pièces à convictions et preuves. Un collègue ainsi que votre chef vous aideront à ne pas abuser de vos pouvoirs, notamment pendant les interrogatoires. Ce jeu se joue contre la montre : en une semaine, vous devrez avoir résolu cette affaire basée sur une véritable situation à laquelle a fait face la police de San Francisco. L'interrogation des témoins est la plaque tournante du jeu. De ce fait, un grand soin a été apporté à cet aspect de l'enquête. L'interface n'est pas sans nous rappeler celle de la série des Ultima, à savoir le fait de pouvoir rappeler en face de quelqu'un n'importe quelle autre phrase stockée sur le carnet d'interrogations.

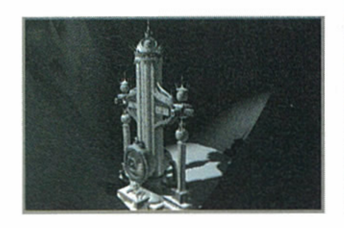
Pour parler un peu du reste de l'interface, votre base constante au cours de ces six jours sera votre bureau au commissariat. Outre votre vieux PC AT, vous trouverez une carte de Frisco qui servira d'excuse visuelle pour vous déplacer sur les différents lieux intéressants. La gestion des personnages est très bien faite : ils ont leurs horaires, leurs caractéristiques... Le jeu, entièrement programmé sous Macromind Director, est particulièrement bien réalisé ; les vidéos sont très très nombreuses, et les mimiques des acteurs parfois à se tordre de rire.

Bob Arctor

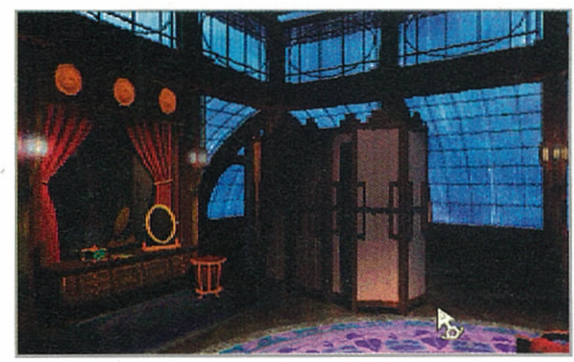
+ L'aspect général très soigné
− La durée de vie
− Le doublage en français




WingMan™ Warrior
Numéro 1 des jeux 3D "first-person-perspective". Quatre directions de tir et de nombreuses touches, rendent superflues la plupart des commandes clavier. Technologie exclusive SpinControl™ permettant une rotation sur 360°. De conception solide, il reste stable dans toutes les situations.
"Je n'aurais jamais imaginé une façon aussi meurtrière d'utiliser mes jeux", dit John Romero - Logiciels id. WingMan Warrior est l'ultime instrument de combat à deux mains.
LOGITECH
"Logitech, c'est la créativité au bout des doigts, le moyen le plus fantastique d'explorer le cyberspace!"
Logitech® navigue aux frontières de la technologie PC. Nos nouveaux outils informatiques vous aident à travailler, à jouer et à surfer sur le Web, plus vite, plus facilement et plus efficacement que jamais.
Pour plus de détails sur nos produits, appelez le 04-50 43 98 75 ou rendez visite à notre site sur http://www.logitech.com
AUCHAN - BOULANGER - CARREFOUR - CONNEXION - CONTINENT - CORA - CYBERMANIA - FNAC - HYPERMEDIA - INTERDISCOUNT - OFFICE DEPOT - SURCOUF - VOBIS ...
ENTER CYBERSPACE
Hans van Rooij, Jane Williams, Paul Desvignes et Stefan Kohlgrüber
CITOYENS DE L'EUROPE
TM/® Les marques déposées sont la propriété de leurs sociétés respectives.













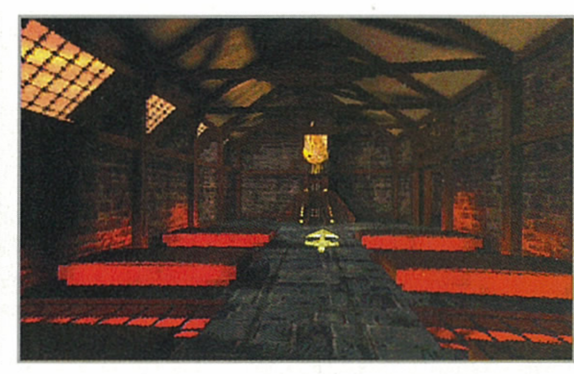
EN DEUX MOTS
L'aventure est vaste, la difficulté est progressive, le graphisme est superbe et les musiques n'ont rien à leur envier. Que dire de plus ? Activision nous régale et remporte son pari : Zork Nemesis s'inscrit comme la nouvelle référence du Myst-like.



Aventures - Tous joueurs - PC CD Rom









Un univers bien riche, des pointures hollywoodiennes dans le coup et Activision qui signe tout ça. Déjà, moi, ça me plaît. Pas vous ?

Y a un truc qui me fait super marrer : c'est les gens qui regardent de haut les jeux vidéo, sous prétexte que c'est une activité aliénante, dégradante ou ce que vous voulez. Mais le comble, c'est quand certains d'entre eux déclarent très pompeusement vouloir créer un produit multimédia de loisir, qui serait à la fois ludique et esthétique et qui... – "Un jeu, quoi !" – "Non, pas un jeu. Quelque chose de plus fin, de plus culturel. Plutôt comme Myst, vous voyez ?" Et là, on voit surtout qu'il faut vite arrêter la conversation. On se dit qu'on va s'énerver pour rien et on repense à sa grand-mère, celle qui disait : "Parle pas aux cons, ça les instruit." Merci Mémé ! Pour un peu, on leur aurait expliqué comment créer un bon jeu.

Heureusement pour nous, Cecilia Barajas, on n'a pas eu besoin de lui expliquer tout ça. Si elle a abandonné une brillante carrière de procureur pour monter le projet de Zork Nemesis, c'est certainement pas par manque de reconnaissance sociale. Bref, cette jeune femme est arrivée chez Activision avec un joli projet sous le bras : créer une aventure qui s'inscrirait dans la lignée des Zork et en faire la nouvelle référence du genre. Et les pontes d'Activision, ça leur a bien plu comme idée, même si ça promettait de coûter assez cher. Faut dire qu'elle a pas lésiné sur les moyens, la Cecilia : avec Hollywood sous ses fenêtres, elle n'a eu qu'à les ouvrir (ses fenêtres) et à se servir. Bien sûr, y a plein d'imbéciles qui se sont pointés : on a beau vivre dans la capitale mondiale du rêve, on n'est pas à l'abri de toutes les vicissitudes. Mais après écrémage, elle a quand même constitué une équipe des plus béton. Scénariste : Edith Swensen ("Star Trek : The Next Generation"). Directeur artistique : Mauro Borelli ("Batman Forever" et le "Dracula" de Francis Ford Coppola). Réalisateur pour les séquences vidéo "live" : Joe Napolitano (Les "X-Files" et "Code Quantum"). Et le reste est à l'avenant.

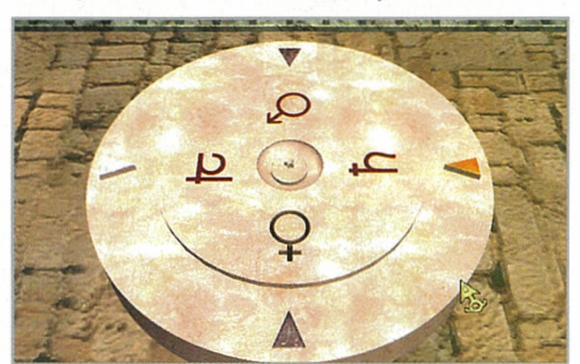
SIS

N'en jetez plus !

Du coup, le résultat est carrément magique. La création graphique est à couper le souffle. L'ambiance musicale est envoûtante et enveloppante à souhait. Et l'interface a été travaillée avec un soin tout particulier. Rien de vraiment original à la base : vous baladez votre curseur sur l'écran, et il vous indique les zones interactives en changeant de forme ou de couleur. Mais ça a le mérite d'être instinctif et de nous faire plonger très rapidement dans l'histoire. La grande nouveauté, c'est le moteur développé pour l'occasion, le Z-Vision. Rien à voir avec de la 3D pure : tous les décors sont précalculés. Mais le Z-Vision permet d'intégrer les animations et les séquences vidéo à ces décors précalculés, tout en nous autorisant à les exami-

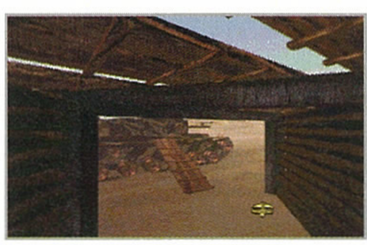


▲ *Les quatre alchimistes enfin libérés peuvent se consacrer à leur quête de l'immortalité. Attention, ça va chauffer !*



▲ *Outre l'indicateur d'avancement du jeu (une des excellentes innovations de la version française), cet autel situé dans le chœur de l'abbatiale reflète fidèlement votre progression. Sur le cercle extérieur, les triangles valident le succès de votre première série de quêtes. Un peu plus vers le centre, les petits creux aux formes cabalistiques attendent bien sagement que vous les combliez avec les symboles qui vont bien (2e série).*





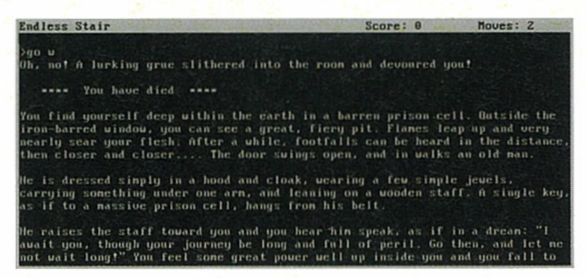


▲ Les repères temporels sont inexistants. Vous passez allègrement de décors ultra modernes à des intérieurs Renaissance, d'ambiances médiévales à des blindés de la dernière guerre mondiale. ▼

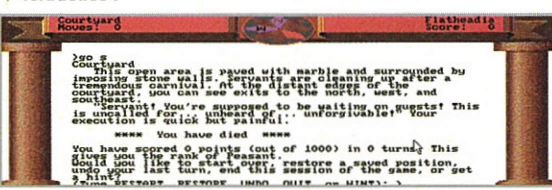
ner sous 360°. Attention ! Je n'ai pas dit qu'on pouvait aller partout. Les chemins possibles sont toujours aussi prédéfinis, mais l'impression de liberté est réelle. Le début du jeu en est d'ailleurs un peu frustrant. Direct, nous, on voudrait tout explorer. Eh bien non. Pas question de faire du tourisme. La seule voie possible est celle qui nous mène à la grande porte du Temple des Anciens. Le message est clair : on a une mission à accomplir, et c'est pas en tergiversant qu'on y arrivera. Après, on pourra aller partout. Alors OK, allons donc sauver le monde de ce Nemesis dont on nous rebat les oreilles.

Et pis d'abord, qui c'est ce Nemesis ?

Petit retour en arrière : au début des années 80 – une éternité ! – des étudiants du MIT nous pondaient un univers fantastique, avec le fameux Grand Empire Souterrain, sous forme d'aventures textuelles. Nom de code : Zork (lequel était composé de Zork I et Zork II). Le succès fut tout de suite au rendez-vous, et il amena dans sa traîne Zork III, Beyond Zork, Zork Zero et, il y a trois ans, Return to Zork. Return to Zork rompait avec la tradition textuelle de ses prédécesseurs en proposant la première interprétation graphique de l'univers des Zork. Mais tous démontraient l'extraordinaire potentiel de cet univers, à la croisée du fantastique, du magique et du mystique, et dont Zork Nemesis marque aujourd'hui encore une autre étape. Premier titre à être totalement adapté en français,



▲ SÉQUENCE NOSTALGIE : Zork I ou la joie des aventures textuelles. ▼



Zork Nemesis se situe avant Return to Zork. Moins léger, moins familial que ce dernier, il développe une vision sombre et étrange d'une partie du Grand Empire Souterrain de Zork, avec notamment un nouveau personnage maléfique : le Nemesis (traduction littérale : châtiment). Dès que vous entrez dans le temple, c'est clair, net et précis : la voix caverneuse du Nemesis résonne dans vos oreilles, pleine de défi et de menaces. Brrreuh... ça fait froid tout partout.

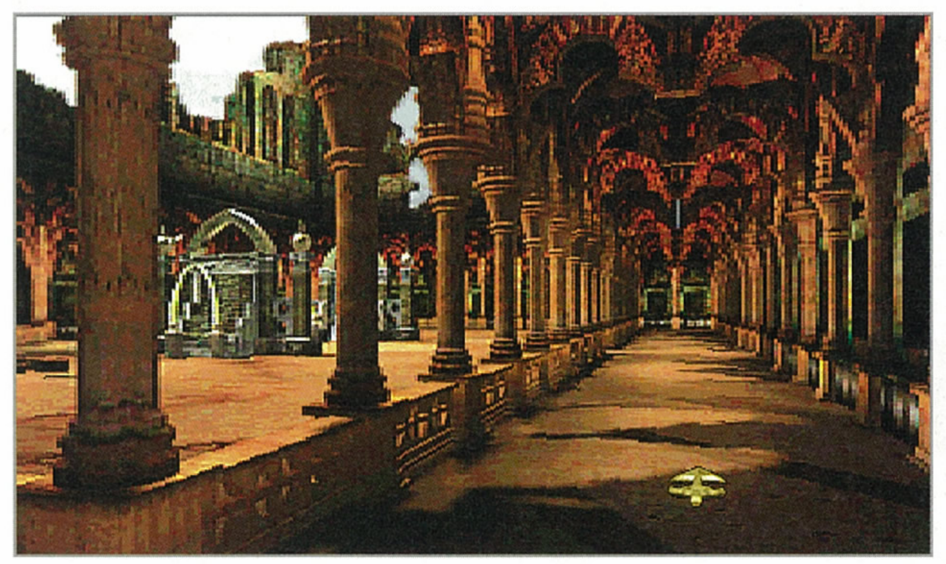
Jamais peureux n'eut belle amie

Bon, c'est pas le moment de flancher. Après tout, on a besoin de nous. Qui, comment et pourquoi ? Mystère et boule de gomme. Mais les réponses viennent petit à petit. Les questions aussi. Bibliothèque, laboratoire, terrasse, cloître et autres salles secrètes : tous les lieux sont parsemés d'éléments qu'on récupère, qu'on manipule ou qui nous livrent leurs secrets à la faveur de séquences vidéo. Le passé, le présent et le futur se mêlent en une savante et mystérieuse harmonie. Et puis on arrive au cœur de l'abbatiale. Quatre cercueils y renferment quatre alchimistes. Et de la même manière que l'eau, l'air, la terre et le feu sont les quatre éléments dont l'univers puise sa force, Sofia, Sartorius, Kaine et Malveaux se révèlent être l'âme du Grand Empire Souterrain. Emprisonnés par le Nemesis depuis des siècles, ils nous supplient de reprendre leur quête inachevée et nous lancent sur la piste du Grand-Œuvre. Wahou ! De petit cliqueur du dimanche, nous voilà bombardé apprenti sorcier. Jouer avec les symboles, les objets, les sons, les couleurs et les énigmes, tel va désormais être notre lot.

La hiérarchisation des tâches est magnifiquement gérée. Le petit tour de prise de contact ouvre suffisamment de pistes pour inciter à poursuivre l'exploration. La rencontre avec les alchimistes nous offre à point nommé notre premier objectif : rapporter à chacun son élément vital. En réalité, il s'agit de quatre missions qui peuvent se poursuivre indépendamment les unes des autres. Mais une fois ce premier objectif accompli, c'est le vrai casse-tête qui



Une aventure qui s'inscrirait dans la lignée des Zork pour en faire la nouvelle référence du genre.



Mauro Borelli, directeur artistique :

"Je n'aime pas beaucoup la liberté dans l'art. Aujourd'hui, l'art est tellement libre qu'il en est abstrait. On peut faire ce qu'on veut et surtout n'importe quoi. Et pour moi, ce n'est pas aussi satisfaisant que d'avoir des limites. Même Michel Ange, quand il a dû faire la Chapelle Sixtine, a eu des limites techniques et humaines. Pourtant, il a réalisé quelque chose de magnifique. Mais dans les délais et les budgets que le Pape lui avait fixés."

Laird Malamed, programmeur principal :

"Parallèlement à la programmation, j'ai étudié le cinéma et la télévision parce que je voulais combiner les deux domaines, créer des technologies pour raconter des histoires. Pour ça, il faut comprendre ce qu'est une histoire et l'importance de faire partager les émotions et les sentiments. Zork Nemesis a été voulu très immersif. Mais évidemment, vous restez toujours assis devant un petit écran et vous n'êtes jamais physiquement à l'intérieur du jeu. Nous avons donc cherché à concevoir une interface simple : vous cliquez sur quelque chose, et ça bouge. Vous pouvez faire bouger un marteau de porte de haut en bas, de la même façon que vous le faites dans la vie réelle. Plus tard, l'histoire exigeait que le joueur connaisse des effets de distorsion (quand on est dans l'Asile), alors nous avons recréé ça technologiquement, et de la façon dont l'histoire nous avait été donnée sous forme écrite."





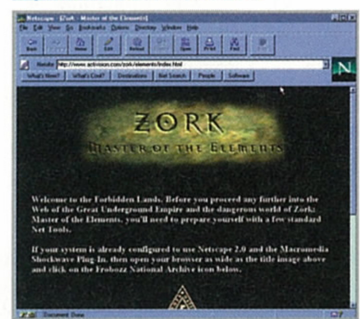
La grande nouveauté, c'est le nouveau moteur : le Z-Vision.

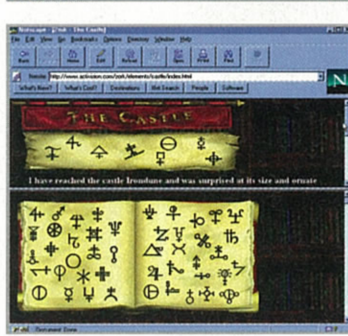
commence. Finie la rigolade. Chaque alchimiste vous envoie dans son royaume pour y retrouver ses méthodes et y fabriquer le symbole de son élément. Dans la crypte, vous remettez en route une étrange machine à voyager dans le temps et l'espace. En route pour la sérénité limpide du Conservatoire, l'Asile balayé par les neiges, le Château blotti dans les sables et le Monastère tourmenté par les éruptions volcaniques. Là encore, pas d'ordre imposé. Vous pouvez rentrer au Temple à tout moment et repartir pour une autre destination plus favorable.

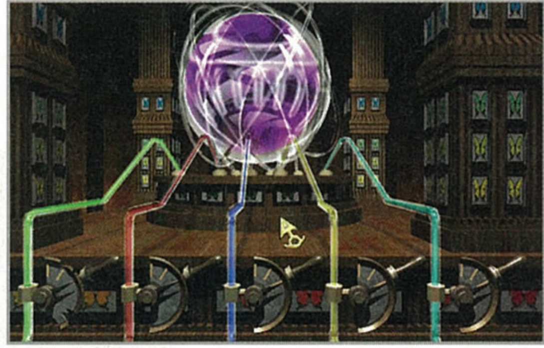
Pour finir, l'union des quatre pouvoirs est à nouveau reconstituée. La vérité, l'amour, la puissance, l'éternité sont à portée de votre main. Mais une dernière mission vous attend encore... Oh, et puis crotte ! Vous croyez quand même pas que je vais tout vous dire ? Bref, même si on peut déplorer un léger manque d'homogénéité – dans la forme uniquement – entre les séquences vidéo et la partie proprement jeu, l'aventure est grandiose et superbe. Définitivement. Représentant plus de 40 heures de quête pour un joueur confirmé, Zork Nemesis possède cette grande force qui permet à chacun, débutant comme confirmé, d'aller à son rythme propre.

Kanty

L'univers de Zork Nemesis et des énigmes supplémentaires vous attendent aussi sur le site Web d'Activision. http://www.activision.com/ ▼







▲ *Une toute petite sélection d'énigmes.* ▼





- ✚ L'ambiance atemporelle envoûtante
- ✚ Les musiques magiques
- ✚ La création graphique
- ━ Les algorithmes de compression (ruptures de rythme)





Big Bug Band

Bizarre, étrange et dérourant. L'univers a implosé, mais le Commander Blood commande encore. Votre mission consiste à recréer un nouvel univers, rien que ça. De la pure SF mégalo-rigolote.

Aventure - Tous joueurs
PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Big, Bug, Bang, deuxième volet de Commander Blood, est très comparable au premier : une aventure de science-fiction totalement absurde, délirante et chaotique.



▲Voilà, ça, c'est Internet dans un million d'années : la même merde.

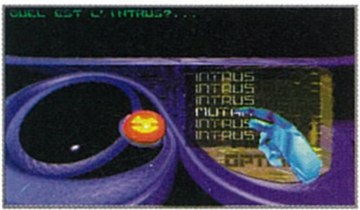
C'est le Big Bang, tout a pété et l'univers n'est qu'un vieux souvenir. Enfin, je veux parler de l'ancien univers, car voici que du cataclysme cosmogonique naît un univers neuf, vierge, sauvage, encore dominé par le chaos dont il vient de jaillir. Heureusement, quelques nano-secondes avant que tout ne saute, les humains ont eu juste le temps de retaper le vaisseau Arche. À son bord, vous, Commander Blood, avec pour seuls compagnons Honk votre ordinateur de bord, et un gluxx, dernière créature vivante susceptible de se reproduire. Ah oui, j'oubliais le principal, dernier cri de la technologie : une ligne Internet ! Génial ! À vous les possibilités infinies du Net Surfing !

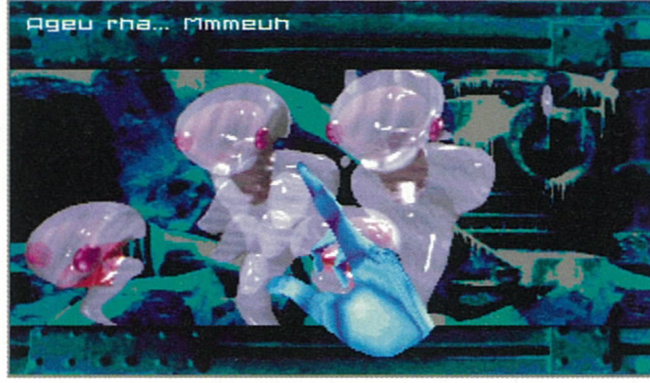
Au boulot, Blood !

Pas glorieuse, la bête ! Un gluxx, c'est une espèce de gros tas de glaires translucides. Savent rien faire, les gluxx, même pas parler. Et dire qu'il va falloir repeupler les galaxies avec ça. Faut tout leur apprendre. Faut les déposer sur une planète, et là, pépères, ils se reproduisent. Ensuite, faut leur enseigner le langage, des technologies, surveiller leurs taux de natalité et puis les faire muter aussi, et veiller à ce qu'ils ne se foutent pas trop sur la gueule, etc. La télévion fait baisser la natalité, la médecine la fait remonter, les crédits aident l'économie, le parfum est un puissant aphrodisiaque. Tiens, parlons-en du parfum ! Mamy Gluxx, la plus vieille de tous les gluxx, sous l'emprise du parfum à base de musc de murfallo, ben Mamy Gluxx elle frôle l'extase, elle se pâme, elle vous fait des avances qui vous laissent songeur... Comment résister à l'expérience d'un coït avec pareil gros tas de mucus à cinq mamelles ? Et puis y a la ligne Internet. C'est génial, Internet. Ça marche pas, ou rarement. Comme aujourd'hui, quoi. Bon ben, on va se mettre au turbin quand même. Le but du jeu ? Repeupler l'univers, ni plus ni moins. Et puis se poiler un bon coup, surtout.

Bizarre bizarre

Big, Bug, Bang, c'est beau. Les dialogues sont vraiment drôles, pleins d'ironie sur la micro-informatique et Internet, et illustrés d'images de synthèse impressionnantes comme Cryo sait les pondre. Ceux qui avaient aimé le premier Commander Blood adoreront. Ceux qui ont détesté haïront ce deuxième volet. Même interface en 3D temps réel, un peu vieillotte parce que la 3D temps réel de Tomb Raider et Quake est passée par là. Même principe, même


▲ Encore une vanne pourrie qui me fait rigoler. Parmi ces sept mots, découvrez l'intrus : "intrus, intrus, intrus, mutant, intrus, intrus et intrus."



▲ Une poignée de gluxx dans votre congélateur.

■ MACHINE **PC CD ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **486DX2** ■ EDITEUR **MICROFOLIE'S** ■ DEVELOPPEUR **CRYO/FRANCE**
■ TEXTE ET VOIX **FRANÇAIS** ■ NOMBRE DE JOUEURS **1**

TIPS JEU

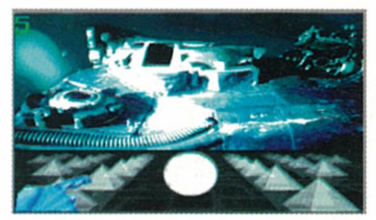
Sauvez vos parties à tire larigot sans effacer les deux ou trois précédentes. Les erreurs sont vite arrivées, et longues à rattraper.

humour. Et ceux qui ne connaissaient pas Commander Blood. Aïe ! Comment leur expliquer ? C'est sûrement l'aventure la plus étrange, la plus chaotique et la moins sérieuse à laquelle j'aie jamais joué. Ça part dans tous les sens, les vannes fusent en permanence, des centaines de séquences cinématiques se percutent, s'entrecroisent, se répondent... un pur bordel. Et ça se fait souvent au détriment de l'aventure elle-même, de l'aspect ludique. Parce que Big Bug Bang, plus encore qu'une aventure ou qu'un jeu de gestion, c'est avant tout un voyage dans l'absurde et l'irrationnel, un film interactif expérimental. Les aventures de SF originales sont rarissimes, d'ailleurs aucun nom ne me vient à l'esprit, mais les aventures originales et délirantes à la Frederick Brown (Univers en folie, Martiens Go Home) ou Douglas Adams, il n'en existe que deux : Commander Blood et celle-ci. On a souvent l'impression que le jeu se fout de notre gueule, et c'est d'ailleurs souvent le cas. Mais moi, j'aime bien quand on se fout de ma gueule, et de façon générale lorsque je trouve un peu de distanciation dans un produit, lorsqu'il s'adresse directement au joueur. À vous de voir.

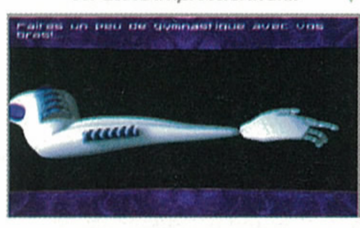
Monsieur pomme de terre



▲ *"Aidez la recherche contre le concert."*



▲ *En permanence, des séquences en images de synthèse, magnifiques, s'entrechoquent à l'écran. Le format de compression est assez impressionnant.* ▼



▲ *Petit piteux est un pirate des ondes. Il intervient aux moments les plus inopinés pour vous pourrir la vie, se foutre de votre gueule, et parfois vous confier des informations intéressantes. Plutôt rarement, en fait.*





▲ *Otto Von Smile est un Slimer. Une race mutante des gluxx, irascible et belliqueuse. Pour l'amadouer, filez-lui des cadeaux.*

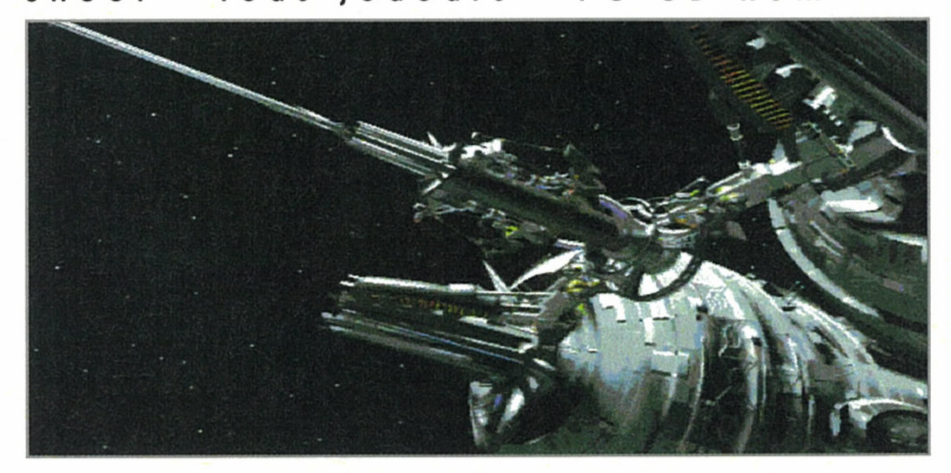
+ C'est de la SF, c'est rigolo
+ C'est bô
- L'interface vieillote
- On ne peut pas zapper les dialogues



Les clones de **doom** se suivaient et se **ressemblaient. Mirage nous la joue fine** avec un **shoot en isométrique** qui ne diffère pas sur le **fond** mais plutôt sur la **forme.**

Bedlam !

Shoot - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Le retour en force de la vue isométrique pour un jeu de destruction qui ne fait pas dans la dentelle. Bedlam! est efficace, les mordus en auront pour leur argent, surtout quand ils auront acheté un Pentium.

Bonsoir ! Eh bien, une émission un peu différente ce soâr à "On est tous des doom-maniaques". Car au lieu de vous présenter un jeu en vue subjective, comme c'est l'habitude, nous vous proposons un bon vieux shoot-them-up en isométrique de derrière les fagots. Sans plus tarder, nous allons découvrir un reportage, reportage exclusif ! sur une espèce en voie de disparition, le scénario de jeu.

Dans un futur que l'on espère lointain...

●●● l'humanité a joué une fois de plus à l'apprenti-sorcier. Ah ben ça, tiens ! Après des siècles d'efforts scientifiques, l'homme a créé des êtres bio-mécaniques, les... les... les Biomechs, j'vous l'donne en mille. Ceux-ci se sont révoltés et ont chassé sournoisement leurs créateurs de la surface de la planète. Vous vous rendez compte, le niveau d'ingratitude ? Pour sûr, les survivants se sont réfugiés sous terre et dans les stations orbitales du système solaire. Mais l'heure de la revanche a sonné, tadada ! Vous et vos hommes allez commencer la contre-offensive. Vous allez diriger vos commandos sur l'ancienne capitale humaine, reprendre Megalopolis aux Biomechs et redonner ainsi l'espoir en une reconquête prochaine de la planète. Fondu au noir et flash de pub.

Sang pour sang gore

Dans Bedlam! il y a deux lettres en trop. Pour résumer le jeu, Blam! aurait sûrement fait l'affaire. Mais c'est sans conteste le gros point positif de ce soft.

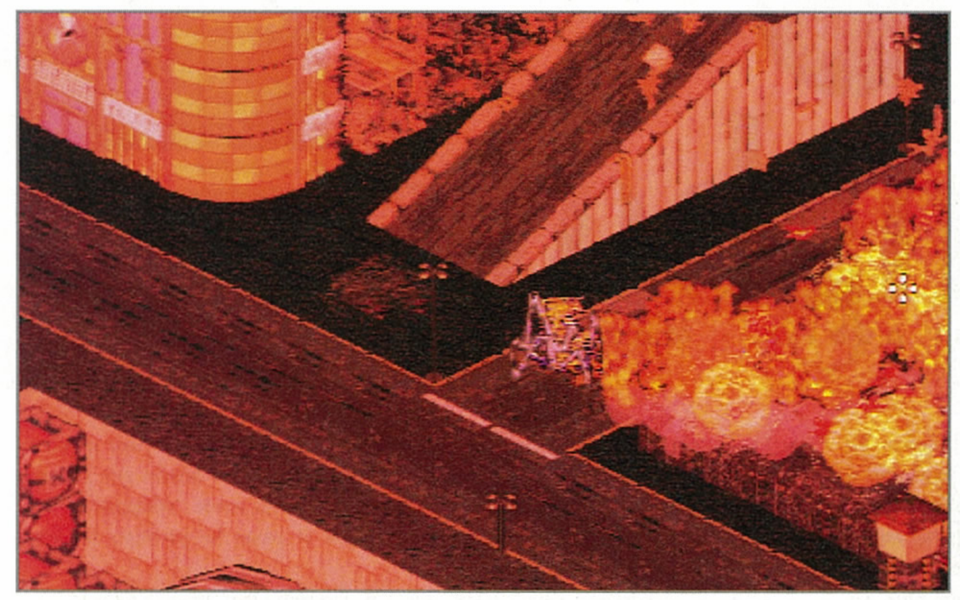


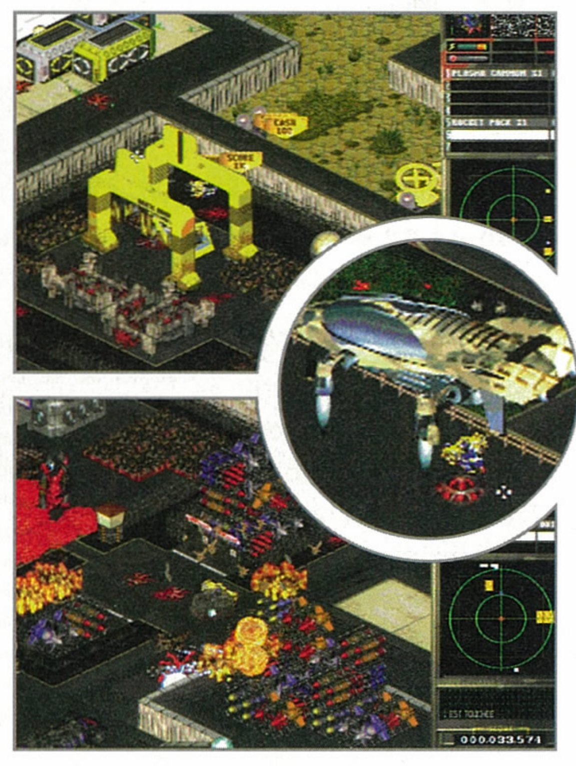
■ BEDLAM ! ■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 60 ■ COMPATIBLE WINDOWS 95
■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ TEXTE ET VOIX VF 1 à 12 JOUEURS (EN RÉSEAU) ■ DEVELOPPEUR MIRAGE G.BRETAGNE

Une espèce en voie de disparition : le scénario de jeu

Si vous êtes assoiffé de destruction à l'emporte-pièce, si vous périssez d'ennui dès qu'il y a un temps mort, eh bien Bedlam! constitue un puissant antidote à votre névrose. Vous allez pouvoir déplacer sans relâche une sorte de tank d'assaut à l'encontre de hordes ennemies aussi débiles que mal élevées. Le summum du mauvais goût étant d'exploser en projetant des morceaux de viande partout. Au bout de dix secondes, l'écran est complètement couvert de bidoche. Je vous parle pas des otages cloués aux murs, qu'il faudra exploser comme des tomates bien mûres pour découvrir des interrupteurs







cachés. Miam ! Bref, les vingt-cinq missions sont regroupées en cinq chapitres. Le joueur pourra accomplir les cinq missions d'un chapitre dans l'ordre qui lui plaira. Chaque aire de combat étant relativement immense, une carte très pratique peut être consultée pour faciliter le travail. C'est le second point positif : ce soft a le mérite d'être efficace.





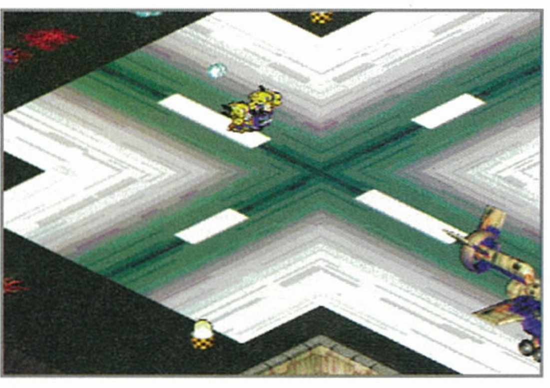
Votre véhicule à vous, personnellement : une sorte de tank en forme d'hélicoptère. Sauf qu'on peut pas voler. Ah, mince alors !



Comme d' hab., une option multi-joueur

Pour sûr, Bedlam! est simple d'emploi : on clique à gauche pour se diriger, on clique à droite pour tirer. Le bougre affiche en S-VGA : c'est fin, mais les couleurs sont un peu fades et le scrolling peut mieux faire. À la différence de la 3D, la vue isométrique dévoile une grande partie du terrain. La difficulté n'est donc plus de trouver sa route, mais de découvrir les téléporteurs, tunnels et autres passages secrets qui mènent à l'objectif. Comme tout shoot qui se respecte, on récupérera avec joie toute une ribambelle de power-up et bonus : armes, munitions, écran de force, speed-up, score, argent... Tous les brouzoufs que vous aurez amassés serviront à équiper le tank pour les missions suivantes. D'ailleurs plus loin dans le jeu, il est possible de contrôler jusqu'à trois tanks, ce qui devient une véritable prise de tête.

Iansolo



+ on peut détruire quasiment tout
+ un bon rythme
- répétitif
- scrolling lent

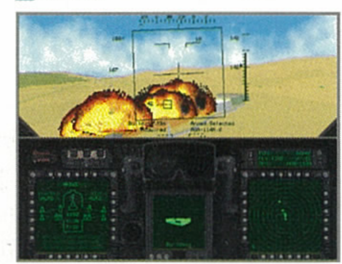


EDITEUR : **UBI SOFT** · DEVELOPPEUR : **DIGITAL INTEGRATION ANGLETERRE** · TEXTE ET VOIX : **VF**
CONFIGURATION MINIMUM : **POWER MAC 16 MO DE RAM SYS. 7.5** · NBRE JOUEUR : **2 MAX (RÉSEAU LOCAL, INTERNET)**

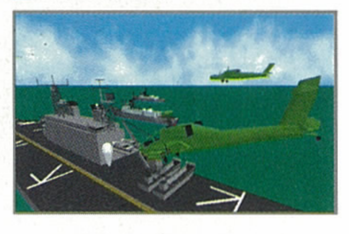
Apache Longbow est un petit chef-d'œuvre de technique et de jouabilité. Cette adaptation du PC nous offre le meilleur du Mac.



Crime...



...et châtiment.



Apache Longbow

MEGASTAR joystick

Simulateur de vol - Tout public - Mac CD-Rom

EN DEUX MOTS :
En attendant l'adaptation de HIND, Apache Longbow s'impose comme étant la nouvelle référence du genre sur Macintosh.

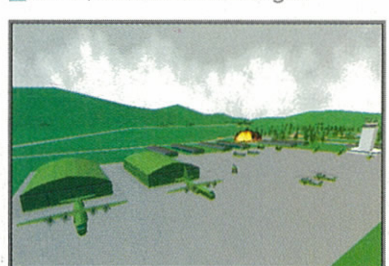
TIPS
Rase-mottes, jouer au couard derrière les collines, les buildings et frapper l'adversaire lorsqu'il est à terre.

Conçu dans les années 70, l'Apache Longbow est devenu, depuis quelques années, l'hélicoptère d'attaque tout temps préféré de nos amis Ricains. Une grande vitesse, une bonne agilité, une possibilité de répliques air-air, une caméra multidirectionnelle posée sur le rotor permettant au tireur une vision à 270°, un désignateur laser embarqué et une plâtrée d'armements : juste ce qu'il faut pour faire la nique aux rouges.
Pour une telle merveille d'avionique, il nous fallait un simulateur sans égal ; c'est désormais chose faite. Après l'impalpable Walkyrie et l'inconsistant Comanche, Digital Integration démontre, après Parsoft, qu'une simulation réaliste peut rimer avec un grand plaisir de jeu. Les terrains sont immenses, et ils conservent un aspect très réaliste avec une plâtrée de détails. Tous les véhicules sont texturés à la sauce Gouraud et ombrés en temps réel sans toutefois avoir un look de tartines.
Le modèle de vol est suffisamment réaliste pour qu'on y croit, quoique cela fasse déjà quelques années que je n'aie pas volé sur ce type d'engin. Un mode "débutant" à été prévu, histoire de ne pas se payer les premiers landaus venus.
Une vingtaine de véhicules sont aussi présents dans le jeu : outre les sempiternels blindés, on y trouvera aussi des automobiles, d'autres types d'avions ainsi que des navires qui seront présents dans les 60 scénarios et 3 campagnes (Yémen, Chypre, Corée du Nord) couvrant tous les types de missions relatives à l'Apache. Les effets sonores et visuels sont quasiment équivalents à USNF sur PC, et tout cela sans ralentir un instant un 8 100/80.
Le vol de nuit ou par purée de pois est particulièrement réussi. L'intérêt d'un tel jeu n'est pas à prouver : les ennemis sont suffisamment présents pour dégeler un vieux wargamer. La gestion tactique de l'attaque est proposée à travers un système de waypoints au début d'une mission. Les scénarios sont très variés, et les campagnes suffisamment dures pour assurer au jeu une grande longévité. Le mode "réseau" en local ou par Internet permettra des face-à-face et, plus intéressant encore, un jeu en collaboration Pilote/Tireur dans le même appareil.

Bob Arctor



La nuit, tous les Scuds sont gris.



Invitation au voyage



+ La diversité des scénarios.
+ Le vol en formation.
+ Le réalisme.
− Impossibilité de diriger ses alliés.
− Impossible de se poser sur le toit d'un immeuble.



INTÉRET 89 TECHN. 90 DESIGN 88



EN ENFER PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER !

64 NIVEAUX EFFRAYANTS, SANGLANTS... INFERNAUX.







■ CREEP NIGHT ■ MACHINE PC CD ROM WINDOWS ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM, WINDOWS 3.X OU 95
■ EDITEUR SIERRA ■ DEVELOPPEUR SIERRA ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS ■ NOMBRE DE JOUEURS 1 À 4





Pourquoi jouer au flipper sur un PC ? C'est tellement mieux dans un bar, avec les copains. Seulement voilà, Creep Night, c'est moitié cartoon, moitié flip.

Creep Night

Flipper - Joueurs débutants - PC CD Rom Windows

EN DEUX MOTS

Un peu trop facile mais rigolo, plus arcade que simulateur, ce flipper se joue à la cool entre deux parties d'Excel©®™. Un soft à prescrire d'urgence aux débutants ou aux fonctionnaires de l'Administration des impôts.

Eh oui, c'est pas au café du coin que vous jouerez à un flip où les targets ont la forme d'un gobelin, font du quad et courent dans tous les sens en ricanant. J'avais pas trop aimé la première version de 3D Ultra Pinball: Outpost. Les décors en images de synthèse étaient froids, et il ne se passait pas grand-chose. Les développeurs de Sierra ont heureusement changé leur fusil d'épaule. L'ambiance de Creep Night est plus réussie, notamment grâce aux bruitages. Les anim. de streums, bien que minuscules, sont plutôt marrantes. Comme on perd rarement la balle, on a tout le loisir d'explorer toutes les combinaisons du jeu.



Vous allez flipper

Un flip avec un scénario. Qui l'eût cru ? Pour empêcher le roi des gobelins de venir foutre le bordel ici bas, vous allez devoir remporter 15 challenges : 5 dans le Château, 5 dans le Laboratoire du savant fou et 5 dans le Donjon. La finale, c'est une bataille contre le roi des gobelins lui-même sur une table bonus. En fait, il y a deux niveaux de jeu. On peut jouer à quatre joueurs sur chaque table indépendamment. Ou bien jouer sur toutes les tables à la fois en suivant l'histoire. C'est pas super-nouveau, mais bon...

Iansolo



+ Les animations
+ Les bruitages et la musique
- Peu de sensations flippesques
- Un petit peu trop facile





■ ASTROROCK ■ MACHINE PC & MACINTOSH CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486DX2 ■ JOUEURS 1 À 8
■ EDITEUR LOGICWARE ■ DEVELOPPEUR PAYS ATLANTEAN SOFTWARE ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Astrorock

Astéroïde - Tous public - PC MAC CD Rom



En matant cet écran, je me demande si le type qui a inventé le principe d'"astéroïde" touche des thunes à chaque fois qu'on pompe son idée. Ça m'intrigue, cette histoire. Si vous connaissez la réponse, contactez-moi !

EN DEUX MOTS

Incroyable : Astrorock est un bon "astéroïde". Le genre de jeu complètement basique, mais indémodable et très accrocheur. Rapide, riche en armes bonus et ennemis, proposant une option "réseau", il s'impose comme le meilleur soft dans sa catégorie sur PC, et se partage la première place du podium avec le bon vieux Maelstorm sur Macintosh.

Voilà tout à fait le genre de phrase à ne pas sortir en soirée, sous peine de passer pour un débile : "J'ai beaucoup aimé Astrorock". Et pourtant, c'est mon cas. J'aime beaucoup Astrorock. C'est un simple "astéroïde", encore un, peut-être le millième depuis dix ans. Mais j'ai beau faire, je me marre bien en y jouant. Vous avez peut-être eu la chance de jouer à Maelstrom sur Macintosh, c'était un astéroïde aussi. C'est peut-être le jeu auquel j'ai le plus joué sur Mac avec Civilization et Space Ward Ho. Et Astrorock est de la trempe de Maelstrom : beaucoup de bonus, pas mal d'ennemis, d'armes, et surtout un gameplay à toute épreuve. Ça va très vite, peut-être trop, et à la moindre faute d'inattention, c'est la mort assurée. Ça fonctionne sous Windows, le jeu n'a pas besoin du CD pour fonctionner (donc idéal pour jouer au bureau, n'est-ce pas ?). Et puis, il y a le petit plus, le petit truc qui a fait que j'ai craqué : Astrorock peut se jouer jusqu'à huit en réseau avec un seul CD ! Bon, c'est loin de valoir Duke, je le concède. Mais apportez ce CD au turbin, installez-le sur huit PC ; et à la pause café, c'est une demi-heure de rigolade assurée. Mr P. de Terre

+ Le gameplay
+ L'option réseau
− Quoi de neuf? Rien



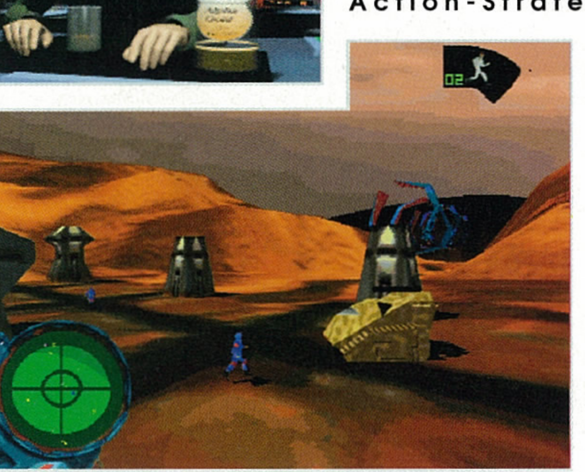
INTÉRET 80 TECHN. 80 DESIGN 85

■ SCORCHED PLANET ■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486DX2 8 MO RAM CD-ROM DOUBLE VITESSE
■ JOUEURS 8 ■ EDITEUR VIRGIN ■ DEVELOPPEUR PAYS CRITERION ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Scorched Planet

Action-Stratégie - Vénusiens autistes - PC CD Rom



Scorched Planet va vous mettre dans la peau d'un ancien pilote de chasse reconverti dans le secours humanitaire. Les humains sont effectivement en guerre contre une race extraterrestre, et ceux-ci sont actuellement en train de jouer à "bousille-colons" sur la planète Dator 5. A bord d'un vaisseau de combat doté de la possibilité de se transformer en tank, vous allez donc porter secours de planète en planète avec à chaque fois une mission précise à remplir. Ainsi Scorched Planet n'est-il pas un simple jeu d'action en 3D, puisqu'il vous faudra également user d'un minimum de stratégie pour remplir votre devoir. Mais bon, autant vous dire tout de suite que cette dernière n'est pas très évoluée, puisqu'il suffira de transporter vos hommes aux bons endroits et d'attendre que cela se passe. Plutôt léger, quoi ! De plus, le moteur 3D n'est pas vraiment une flèche, que ce soit au niveau de la rapidité ou de la finesse du graphisme. Pour vous dire, le mode VGA est pratiquement aussi beau que le S-VGA, tant les objets 3D sont simplistes (à voir absolument les palmiers, dignes du Commodore 64). Seule la présence d'un mode réseau 8 joueurs amusera les masos. Tenez, on n'est pas chien, on vous file un tips technique : deltree splanet. Fishbone

EN DEUX MOTS

Scorched Planet vous propose beaucoup d'action 3D et un peu de stratégie. Ne vous sentez surtout pas obligé d'accepter.



+ L'option de désinstallation sous Windows 95
− Le graphisme pourrave
− Les séquences cinématiques
− Le moteur 3D

INTÉRET 73 TECHN. 79 DESIGN 74

■ WCS3 - AGE OF RIFLES ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX 33 - 4 MO DE RAM
■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DEVELOPPEUR SSI USA ■ TEXTE ET VOIX FRANÇAIS ■ NOMBRE DE JOUEURS 2

WCS3 Age of Rifles est le dernier produit de SSI ; il permettra de retracer et de créer des conflits de la fin du 19ème et début du 20ème siècle.





Wargame Construction Set 3 Age of Rifles

Wargame - Tous publics - PC CD Rom Dos

EN DEUX MOTS

Un produit au-dessus de la moyenne sans toutefois époustoufler par son originalité ; le côté "éditeur de scénarios" est assez poussé pour permettre de reproduire tout et n'importe quoi, pourvu que les armées soient munies d'armes à feu de cette époque.

Quoi, encore un Wargame sur la guerre de Sécession ? Décidément, ils ne s'en lassent pas ; moi un peu tout de même. Si ça se trouve, ça va nous donner une occasion de faire un Joy hors-série rempli des démos de tout ce qui s'est fait en la matière depuis 1981 (environ 50 wargames sur le même thème). On l'éditera à 100 000 exemplaires, et on en enverra la moitié aux nombreux descendants du général Lee. Quelqu'un dans la pièce me fait remarquer que cela apparaît comme une aventure commerciale risquée, voire hasardeuse. À ceci je réponds qu'il n'en est rien, au vu du nombre de ces trucs qu'on nous envoie depuis un mois ; à croire qu'un black-out complet a été fait sur les jeux de stratégie contemporains, ou que les Américains aiment rabâcher leurs vieilles histoires jusqu'à plus soif. Malgré cela, comme ce wargame fait néanmoins partie de la série des WCS, on y trouvera des scénarios couvrant la majeure partie des conflits américains (guerre du Mexique) et européens (campagne de Bismarck), ainsi que d'autres plus mineurs (Chili-Pérou), tous se situant entre 1848 et 1905. Un choix de nation pour le moins curieux, car vous l'avez sûrement remarqué, tous ces pays ont la particularité commune d'avoir des équipes de bobsleigh particulièrement minables. Comme je l'ai dit plus haut, on y retrouvera aussi le conflit américano-américain sous forme de campagne ainsi que la guerre russo-japonaise et l'échauffourée franco-prussienne. L'appellation "Construction set" vient sans aucun doute du fait que vous pouvez tout construire, des unités aux batailles en passant par les cartes. L'éditeur des soldats est particulièrement intéressant, puisqu'il permet de peindre les hommes, les uniformes et même les chevaux (ces derniers pouvant même être peints en dromadaires). Quant au jeu lui-même, rien de bien nouveau : un graphisme de bien bonne facture, des sons plaisants, des ordres et tours de jeu simples sans être simplistes. À noter une option "ligne de vue" très utile, qui manque à beaucoup d'autres jeux de stratégie.

Bob Arctor



▲ L'éditeur des armées.



▲ De très jolies cartes. On peut changer les formes des pions. C'est chouette, hein ?



◀ Le conflit chilio-péruvien : il changea le cours de l'histoire mondiale.

+ Les éditeurs de cartes, unités et soldat.
+ L'encyclopédie des armes.
- La faible durée des batailles.
- L'intelligence artificielle pas très poussée.



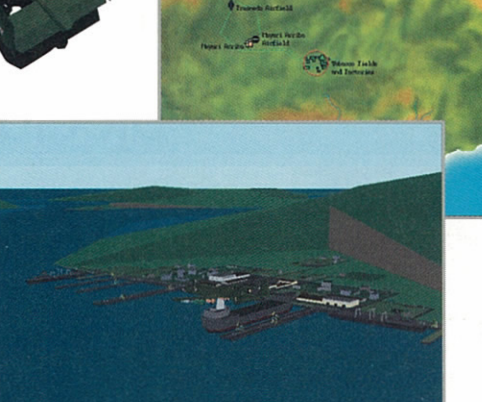
INTÉRÊT	TECHN.	DESIGN
85	85	82

■ CONFIGURATION MINIMUM 68040 À 33MHZ (POWERPC 60MHZ RECOMMANDÉ), 5 MO DE RAM, ECRAN 640 X 480 EN 256C. JOYSTICK RECOMMANDÉ. OPTIMISÉ POWERMAC. ■ EDITEUR PARSOFT INTERACTIVE ■ DEVELOPPEUR PARSOFT INTERACTIVE USA ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NOMBRE DE JOUEURS 1 À 8 (RÉSEAU)

A-10 Cuba!

Mission at guantanamo Bay

Simulation - Tous joueurs - Mac CD Rom



EN DEUX MOTS

La fluidité est au rendez-vous d'A10 Cuba ; et même si le pilotage de l'avion s'avère parfois délicat, on prendra un malin plaisir à larguer son imposant armement sur l'ennemi.

Lors de la sortie d'A10, Parsoft nous avait promis des VBE (Virtual Battlefield Environment) qui permettraient d'enrichir le jeu avec de nouveaux appareils ou de nouvelles missions. A10 Cuba est un de ces modules, mais il s'agit en fait d'une version complète, et il n'est donc pas nécessaire de posséder le premier A10 pour y jouer. Douze nouvelles missions solo vous sont proposées. Pour chacune d'elles, après avoir lu le briefing, vous pouvez choisir votre armement parmi un imposant arsenal et consulter la carte. Ensuite, vous vous retrouvez dans le cockpit de votre avion. Le tableau de bord de l'A10 est relativement complet, mais la documentation explique clairement l'utilité de chaque cadran et l'utilisation de chaque appareil. Enfin, quatre missions en réseau (dont une qui se déroule dans l'espace) sont également au menu.

Tibérius

+ La fluidité
+ La gestion des écrans depuis 640 x 480 jusqu'à 1152 x 870.
− Dommage pour ceux qui ont acheté le premier.





■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 133, 8 MÉGAS DE RAM POUR TOUTES LES OPTIONS DE JEU À UN NIVEAU CORRECT. ■ EDITEUR OCÉAN ■ DEVELOPPEUR DID USA ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NOMBRE DE JOUEURS 8 (RÉSEAU)



Super EF2000

Win95 & EF2000 Tactcom (Tactical Communications)

Simulation et add-on - Débutants - PC CD-Rom W95

EN DEUX MOTS

Les amateurs de simulations auraient bien tort de ne pas se doter de ces deux produits concernant l'un des meilleurs simulateurs de vol PC de l'an dernier. Reste toujours le problème de la machine, qui se doit d'être puissante.

Super EF2000 Win95

O joie ! alleluia, voici venue la version Windows 95 de cet excellent simulateur de vol testé dans notre numéro de novembre 1995. Sorti il y a juste un an, soit quelque temps avant la nouvelle mouture de Windows, ce simulateur développé par DID ne profitait pas de toutes les options de l'OS de Microsoft. Le revoici donc, flambant neuf, expurgé de ses bugs et avec un réalisme et une rapidité accrue.



EF2000 Tactcom (Tactical Communications)

Cet add-on sortant en même temps que Super EF2000, remplace l'ancien Mission add-on Builder avec une nouvelle interface et de nouvelles cartes. Cette extension permettra de décider de sa base de départ, de gérer les waypoints, le ravitaillement en kérosène ainsi que la composition de son propre groupe. Bien entendu, on pourra créer de nouvelles missions et jouer sur Internet. Le distributeur, Océan, prévoit de sortir les deux produits en un seul pack série limitée.

Bob Arctor

+ Qu'il est bon de reprendre parfois de la même chose.
− On aurait aussi souhaité des data disks de nouvelles missions et campagnes.

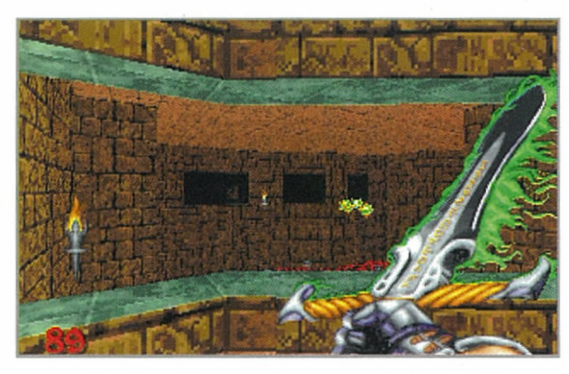


■ MACHINE **MAC CD ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **68040 (POWERPC RECOM.) CD 2X, 12 MO DE RAM, 30 MO DE DISQUE DUR, ÉCRAN 13" EN 256C. OPTIMISÉ POWERMAC.** ■ EDITEUR **RAVEN SOFTWARE ID SOFTWARE ÉTAT-UNIS** ■ DISTRIBUTEUR **PRESAGE USA** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NOMBRE DE JOUEURS **1/8 (RÉSEAUX)**

Hexen est un dérivé du célèbre Doom. Il reprend le moteur de son ancêtre tout en y ajoutant quelques petits bonus.

Hexen

Doom-Like - Tous Joueurs - Mac CD Rom





▲ *Le parchemin de la carte d'un niveau.*



EN DEUX MOTS

Hexen est un Doom transposé dans un univers plutôt heroic fantasy où la magie a une place importante. Il possède néanmoins quelques petits "plus" comme l'existence de nombreux objets bien utiles.

Depuis des années, les humains du monde d'Hexen ont appris à maîtriser les pouvoirs destructeurs de la magie. Trois organisations sont apparues : la Légion, représentant la force militaire, les Arcannon, experts en magie, et l'Église, mélangeant les deux connaissances. Vous commencez donc par choisir le personnage que vous désirez incarner. De ce choix dépendra évidemment le comportement de votre héros et les armes qui seront à sa disposition. Ensuite, vous pourrez explorer la trentaine de mondes d'Hexen et détruire Korax, le terrible "Serpent Rider" qui s'est introduit dans votre monde. Évidemment, avant de parvenir à lui, vous aurez à affronter des hordes d'ennemis. Le jeu est non seulement optimisé pour PowerMac, mais aussi pour chaque type de PowerPC. Ainsi, à l'installation vous pouvez choisir entre 601, 603 ou 604. Malgré tout, la vitesse n'est pas toujours au rendez-vous. Heureusement, le jeu est suffisamment paramétrable pour fonctionner sur la plupart des machines. Vous pouvez donc choisir entre quatre tailles d'image, depuis 320 x 200 jusqu'à 640 x 480 et trois résolutions graphique. Vous pouvez également régler la qualité des bruitages et de la musique.

Autre particularité d'Hexen : au cours de vos péripéties, vous ramasserez de nombreux objets qui vous seront bien utiles. Ainsi trouverez-vous des armes, différentes selon votre personnage, mais aussi des moyens de défense ou de protection tels que des boucliers ou des amulettes.
D'autres items vous seront bien utiles. C'est le cas des potions de vie ou de mana, et même des ailes qui vous permettront de voler et ainsi de passer les obstacles. Bien entendu, vous trouverez des clés qui vous permettront d'ouvrir les portes correspondantes. D'ailleurs, la progression n'est pas toujours linéaire, puisque certaines clés ramassées dans un niveau sont utiles dans un autre ! Il est possible d'interagir avec le décor et d'actionner par exemple une cloche, ou de briser des vitraux ou des jarres. Tout comme dans Dark Forces, on peut regarder en haut ou en bas et sauter. Le plan est accessible à tout moment, et s'affiche dans un effet de parchemin fort bien réussi, avec les bords qui s'estompent. Les textures sont en général assez bien réussies, mais peu variées ; et la plupart du temps, les décors sont animés. Il n'est donc pas rare de voir les feuilles d'arbre voler, ou les ponts onduler légèrement au gré du vent. Bien entendu, il est possible de jouer en réseau et d'éclater ses petits camarades.

+ La gestion d'un inventaire.
+ L'interaction avec le décor, la vision haut/bas et l'animation.
- Un manque de variétés au niveau des armes.
- Le jeu est assez lent.



■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX 66 8 MO DE RAM CD-ROM 2X ECRAN S-VGA 25 6 COULEURS ■ TEXTES VF ■ NBRE DE JOUEUR 2
■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DÉVELOPPEUR MINDSCAPE ETATS-UNIS

ChessMaster 5000



Jeu d'échecs

Tous Joueurs

PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Malgré une durée de vie trop courte, il se dégage une certaine magie de ce jeu, à laquelle on ne peut pas rester indifférent.



La série des Chessmaster n'en finira donc jamais. Jamais ! À chaque fois, nos potes programmeurs et designers réussissent à ajouter des options intéressantes. Pour ce Chessmaster 5000, citons la présence de 27 000 parties de grands joueurs stockées sur le CD. Sans compter que l'on peut consulter cette base de données de façon très souple, en entrant les noms des joueurs, la date du tournoi... Côté jeu lui-même, pas de surprise, ça joue vite et bien, surtout avec un Pentium au cœur de votre PC. Des modes "Tutorial" sont là pour vous apprendre à la fois les règles et les subtilités du jeu, très bien foutu ; et un mode "entraîneur" affiche les coups conseillés tout au long de la partie, avec les noms des ouvertures et compagnie. Excellent pour progresser ! On peut également jouer en réseau contre un autre joueur humain ou en mode "TCP" si on a une connexion Internet. À noter que nous avons testé la version ricaine, mais que le jeu sera entièrement traduit en français pour sa sortie chez nous, manuel et textes à l'écran.

Seb

+ La banque de données de 27 000 parties
+ Le mode «coach» qui donne des conseils
– Un mode 3D toujours peu jouable



En bref

■ DEVELOPPEUR VELOCITY USA ■ EDITEUR 3DO STUDIO
■ TEXTES ET VOIX ANGLAIS 8 JOUEURS EN RÉSEAU ■ CONFIG MINI 486 DX2 66

Strife

Doom-like - Tous joueurs - PC CD Rom MS-DOS et W95



Avec son moteur 3D sous licence ID software, Strife a été élu grand gagnant au Festival international de la plus mauvaise copie de Doom devant une trentaine d'autres candidats pourtant aussi laids. Strife l'a remporté d'une courte tête, grâce à son design que tout cerveau non extraterrestre percevra comme aberrant, ses niveaux très très vilains et son ambiance cyberpunk assez pourrave. Cela étant dit, je peux aussi vous parler du jeu, les monstres sont grotesques ; parfois, ils ne vous prêtent même pas attention, et c'est tant mieux parce que lorsqu'on a attirer leur regard, ils se défendent avec des boucliers, comme des lâches.

Bob Arctor



■ DÉVELOPPEUR EXPAND IMAGE TILT PRODUCTION FRANCE ■ EDITEUR MICROÏDS FRANCE
■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 ■ CONFIG MINI 486DX2

Fort Boyard

Aventure - Téléfans - PC CD-Rom

Le Père Fouras se tenait devant moi. Il ressemblait à un énorme Muppet sculpté dans du brie. Du bout des doigts, il tenait une clef, prêt à la lâcher par la fenêtre. Il y avait aussi ce nain au regard bigle de yorkshire. Enfin le Père Fouras se décida à parler de sa voix chevrotante :



A la clôture, la Bourse de Paris était en baisse de 2,5 %. Usinor Sacilor : 1,2 %, Air Liquide : 2,3 %, Gaz de France : 0,9 %. Seule valeur en hausse, La Sautise, avec + 5,3 %.

- "Je suis à la fois rond et débile. Mon prix est grand, pourtant je ne vaux rien. Je suis en ce moment même en train de me prendre une raclée dans Joystick... je suis... je suis..."

Un peu anxieux, j'ai répondu :

- "Euh... Fort Boyard la Légende ?... C'est encore plus naze que le jeu télé. C'est filmé par ma tata Monique, les énigmes sont pour protozoaires, les acteurs indignes de tourner dans Voisin Voisine, l'ergonomie extraterrestre... oui, ça pourrait être ça."

C'était bien ça. Il m'a félicité, m'a filé la clef. Alors je ne sais pas trop ce qui m'a pris, j'ai foutu le feu au Père Fouras.

Monsieur Pomme de Terre



■ DEVELOPPEUR IVI PUBLISHING ETATS-UNIS ■ EDITEUR MGM
■ CONFIG MINI 486DX66 ■ TEXTES VOIX ANGLAIS DOC EN FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1

Blown Away

Jeu cliquant - Joueurs débutants - PC CD-Rom

Blown Away se présente comme un jeu interactif où le héros doit désamorcer des bombes et sauver des otages. On y trouve des vidéos hideuses (mais plein écran) dans lesquelles figurent les paumés du coin. Elles ne sont en fait que prétextes à une démonstration de force de tout ce qui s'est fait de pire en matière de jeux de société lassants. Les "missions", dont la difficulté va grandissante, réuniront tous les ingrédients nécessaires à l'obtention d'un trou noir : Roue de la fortune, Jeu du pendu, Carré magique, Calcul mental. Ce jeu sera lancé sur le marché en octobre. Nous, on prévoit de le faire d'ici ce soir, on a tout ce qu'il faut : une fenêtre et une benne en face.

Bob Arctor



Si tu approches de l'écran, on te vend le "Réverbère".







■ DEVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS USA ■ EDITEUR ELECTRONICS ARTS
■ TEXTES ET VOIX ANGLAIS 2 JOUEURS RESEAU ■ CONFIG MINI PENTIUM 90 8 MÉGA RAM

NATO fighters

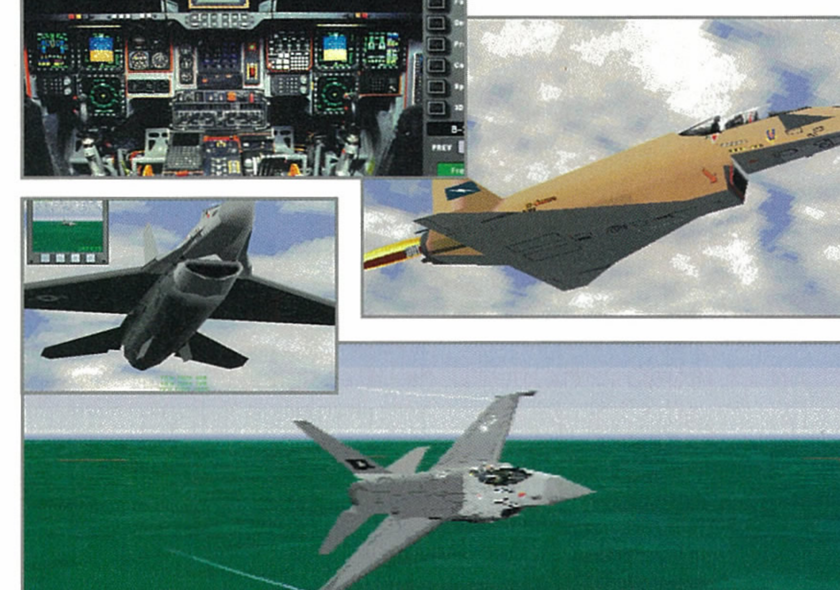
Simulateur de vol - Tous joueurs - PC CD Rom

NATO Fighters est en fait un Add-on à ATF (Advanced Tactical Fighters). Il introduit une vingtaine de nouveaux scénarios en solitaire ou en coopération, se déroulant dans le cadre du pacte de l'OTAN. Aucune amélioration notable quant à l'enveloppe de vol des avions et quant à la distance de décollage – toujours aussi aberrante – contrastant avec les manuels didactiques toujours aussi bien faits.

Bob Arctor







■ DÉVELOPPEUR MAD ENGINE ANGLETERRE ■ EDITEUR ELDOS
■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 ■ CONFIG MINI 486DX2 8MO WIN95

Master of Dimensions

Aventure - Joueurs super-débutants - PC CD-Rom

Vous êtes super jeune d'esprit, vous sortez à peine de la couveuse ou vous êtes l'animateur d'une émission populaire sur TF1. Bougez pas, on a un soft d'aventure pour vous. Le Maître des dimensions va vous placer dans la peau acnéique d'un jeune ado méga fun jeune libéré cool. Cette tête à claques ambulante a pour mission de sauver sa dimension de la destruction, et c'est donc dans une galère totale hallucinante que vous allez diriger le bestiaux. Malgré un graphisme très agréable en S-VGA, le jeu en lui-même est d'une rare niaisierie. Certains dialogues frisent l'éducatif raté, et les énigmes sont vraiment du niveau de la maternelle. En bref, c'est un soft totalement insupportable pour l'humain moyen. Mais je crois que le pire de tout est quand même l'infâme rap qui accompagne la séquence des crédits. À éviter sous peine de mort cérébrale.

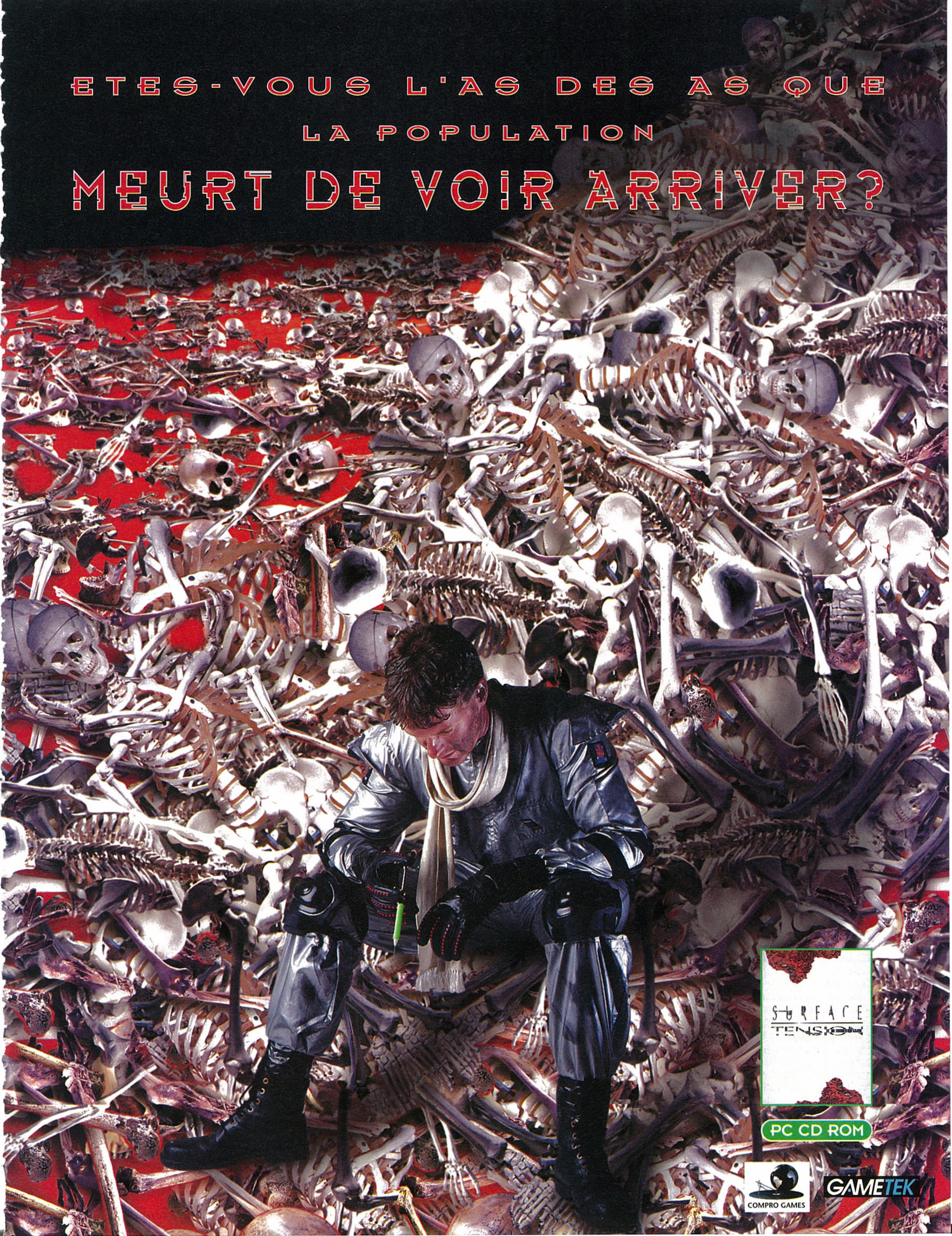
Fishbone



▲ Un vrai jeu d'aventure pour nos amis les mal finis. Graphisme propre certes, mais jeu raté.






ETES-VOUS L'AS DES AS QUE
LA POPULATION
MEURT DE VOIR ARRIVER?
SURFACE
TENSION
PC CD ROM
COMPRO GAMES
GAMETEK

Jeux Crack !

SOLUCE

Dans l'appartement de Kent Knuston (l'anti-héros)

Dans la chambre assez bordélique de notre «héros", commencez par lire la note qui est dans votre inventaire (vous savez, le cartable en haut à droite de l'écran). Cette note vous expliquera comment commencer votre aventure (trouver un travail et rejoindre des individus dans une poubelle). Puis examinez le sofa défoncé pour le défoncer encore plus. Évidemment, il y a de l'argent dedans, prenez-le. Remarquez aussi ce gadget étrange que vous vous empressez d'examiner et de prendre. Par terre, prenez les ciseaux. Sur le lit, prenez le coussin, vous trouverez alors une télécommande. Derrière vous, prenez le T-Shirt qui se trouve dans la commode, et pour le fun, utilisez la Hi-Fi. Prenez la brochure près de la porte et lisez-la, votre travail est alors tout trouvé : dans l'usine Plush-Rest.

Dans la cuisine, prenez la tasse de café ainsi que la petite boîte qui se trouve sur le four. Vous utilisez alors la bouilloire, de la vapeur sort, cela veut dire qu'elle est pleine d'eau. Utilisez alors votre tasse à café avec la bouilloire. Vous voilà avec la tasse remplie, mais cela aurait plus d'allure avec un peu de lait, non ? Allez alors dans le débarras, sur votre droite.

Dans le débarras, vous trouvez un oiseau en plastique que vous prenez. En face de vous, un pot de peinture blanche. Il ne vous manquait pas du lait ? Pour que l'illusion soit parfaite, utilisez votre tasse avec ce pot de peinture. Et vous avez en votre possession du café au lait, c'est magique ! Allez ensuite dans la salle de bains, vous savez, l'endroit où l'on se lave, ça vous rappelle quelque chose ? Non ? Bon, d'accord !

Donc, dans la salle de bains, prenez la serviette qui est à côté du lavabo, vous savez, le truc avec de l'eau qui coule ? Bon, OK, j'arrête. Et pour voir une petite animation, essayez de prendre le harpon à requin. Vous vous retrouvez alors dans votre chambre.

Vous en avez marre que le Norm derrière votre porte n'arrête pas d'hurler ? Alors utilisez l'oiseau en plastique avec la télécommande. Vous pouvez alors ouvrir la fenêtre et sortir.

Dans la rue

Sur l'échafaudage, donnez la tasse de café à la personne en face de vous, puis parlez avec lui pour connaître un peu l'histoire de cette ville si noire et si... normale. Une fois que vous avez fini de taper la causette avec Daï, il se barre et vous vous retrouvez seul, tout seul, il n'y a que vous dans cette ville désolée ..... Ouiiinnnn !!! Bon c'est pas tout ça, mais il vous reste encore à sortir de cet échafaudage. Dure épreuve ! Pour cela, mettez-vous en face du tabouret, si vous ne le voyez pas, baissez-vous un peu. Une fois devant, vous marchez droit devant vous et vous voilà dans la rue. C'était dur, hein ? Et maintenant, vous appuyez bien fort sur la touche M (comme c'est un clavier américain, appuyez sur la touche "?"). Puis cliquez sur l'usine Plush-Rest.

Dans l'usine Plush-Rest

Dans l'usine traversez la grille et allez ouvrir la porte devant vous. Vous vous retrouvez alors nez à nez avec une seconde porte que vous vous empressez d'ouvrir. Vous voilà donc dans le hall d'entrée. Devant vous se trouve une réceptionniste perchée sur son piédestal. Allez lui parler, et elle vous dira que vous n'êtes pas assez gros. Après cette charmante parole, vous enfilez votre fameux T-Shirt. Une fois que vous êtes élégamment vêtu, vous reparlez à la réceptionniste. Cette fois-ci, elle vous prend un rendez-vous avec Mr Brinkler. Allez donc ouvrir la porte du fond et allez à droite. Vous voilà dans le nid de convivialité. Vous pouvez apercevoir sur votre droite, une SUPERBE sculpture qui n'est en fait qu'une machine à café. Après l'avoir utilisé, prenez la tasse de café qui est apparue devant la sculpture. Après avoir tout cassé, Mr Brinkler arrive. Il vous emmène alors dans son FABULEUX bureau. Vous parlez un peu avec Mr Brinkler, et il raconte sa vie : il faut en fait l'appeler Marmot (sûrement grâce à son intelligence et aussi grâce à la rapidité avec laquelle il s'exprime). Ainsi, vous en saurez plus sur les ingénieurs éboueurs et leurs grandes utilités dans cet établissement de déconstruction des meubles (c'est comme ça qu'y disent). Une fois que notre cher ami est parti à sa réunion, examinez de plus près la radio par terre et prenez-la. Vous remarquerez qu'il n'a pas pris la radio mais seulement le récepteur. À quoi servirait un récepteur sans émetteur ? Prenez donc l'émetteur de courant qui est sur la prise, à côté du téléphone. Sortez de cette pièce et allez vers la droite, puis entrez dans les toilettes. Mettez-vous sur le trône et regardez en haut. Vous utilisez alors la bouche d'aération et vous voilà dans les conduits d'air de la société Plush-Rest. Allez tout droit, puis à droite. Prenez la ceinture (on se demande ce que fout une ceinture dans un conduit d'air ; bon, enfin, on va faire comme si on n'était pas étonné). Une fois que la ceinture est en votre possession, faites demi-tour et revenez sur vos pas jusqu'au carrefour (pas le magasin, c'est trop loin). Là, allez à gauche puis à droite. Tout au bout, regardez vers le bas, vous voyez que le boîtier d'alarme n'est pas fermé en haut. Utilisez-le pour avoir les débris de chaise, puis revenez dans les toilettes.

Maintenant, sortez des toilettes, allez à gauche et ouvrez la porte en face de vous. Vous arrivez dans les vestiaires. Parlez avec le testeur de la grève et de ce qu'il pense des gadgets que vous avez trouvés dans les meubles (pas très fute-fute, les gars !). Retournez-vous et ouvrez le vestiaire qui est à côté du Y de TUBBY (le graffiti). Vous trouvez deux livres que vous vous dépêchez de piquer. Sortez de cette salle et allez dans la salle des broyeurs. Là, parlez à l'ingénieur éboueur (super, le métier !). Vous remarquerez qu'il vous empêche d'utiliser toutes les choses qui se trouvent dans cette pièce.

Allez donc dans la salle où se trouvent des lits. Pour accéder à cette pièce, vous avez dû remarquer la présence d'une batterie au pied de l'escalier. Oui ? Eh bien, qu'est-ce que vous attendez, prenez-la ! Bon, voilà. Maintenant vous remontez l'escalier et vous voyez que le deuxième lit ne fonctionne pas. Pour apporter du courant, il suffit d'utiliser le récepteur sur le fil nu, d'utiliser l'émetteur de courant avec la batterie, et enfin d'utiliser la batterie avec le récepteur. Le lit est alors en état de marche. Vous n'avez plus qu'à y déposez les débris de chaise pour que l'ingénieur éboueur rapplique aussitôt et qu'il s'endorme. Vous pouvez donc retourner dans la salle des broyeurs. Lisez attentivement le manuel de l'extincteur et essayez de faire de même : impossible, Kent n'arrive pas à soulever l'extincteur et à appuyer sur les trois boutons bleus en même temps ! Pour résoudre ce léger problème, il suffit d'utiliser la ceinture avec l'extincteur. Vous pouvez maintenant utiliser l'extincteur, et par conséquent le vider, pour qu'il soit moins lourd. Vous pouvez maintenant le prendre. Utilisez le boîtier de commande qui est sur votre droite pour que les scies circulaires s'arrêtent. Vous pouvez alors utiliser les broyeurs qui vous amèneront chez les personnes qui vivent dans une poubelle (cf. mot que vous avez reçu dans la prison).

La fille dans la poubelle vous dira les deux épreuves que vous devrez réaliser : diffuser une vidéo d'un clip de Brian Déluge et repeindre en jaune la sculpture qui est dans la galerie. Elle vous donne aussi un mot de passe que vous n'avez pas besoin de retenir. C'est ici que l'AVENTURE COMMENCE. Ensuite, derrière l'usine, utilisez l'extincteur avec un bidon de peinture jaune. Utilisez la carte pour vous rendre sur le lieu de votre première épreuve : la galerie.

La galerie

Allez vers l'aveugle avec son chien et parlez-lui. Il vous dira que si vous voulez des allumettes, il faudra lui donner un livre sur les costumes (pour un jeu qui se dit Normal, c'est raté). Donnez lui donc le livre que vous avez trouvé dans les vestiaires de l'usine Plush-Rest, il vous donnera alors ses allumettes. Maintenant, entrez dans la galerie et avancez jusqu'au Norm. Il vous confisquera votre extincteur. Parlez-lui. Maintenant, montez et entrez dans le magasin de jouets. Là, prenez une marionnette en forme de rat, prenez aussi un planeur et un chien aboyeur. Pour faire passer le chien aboyeur sans déclencher l'alarme, utilisez ce chien sur le planeur. Puis reprenez un planeur et un chien, et recommencez l'action deux fois. Une fois ceci fait, prenez les tenailles qui sont sur le tableau en face de l'entrée (c'est vrai que tout bon magasin de jouets vend des tenailles !). Utilisez ensuite ces même tenailles pour décrocher le grand planeur qui est en l'air. Puis, pour faire passer les tenailles de l'autre côté, utilisez le grand planeur avec ces tenailles. Sortez de ce magasin et prenez les fameuses tenailles par terre.

Dirigez-vous ensuite vers le magasin sur votre gauche, ce magasin s'appelle «Cunddly cards". Vous remarquerez un tournevis, prenez-le. Descendez l'escalier et allez à gauche, vers le magasin «Cave of comestible". Entrez et parlez au commerçant jusqu'au moment où il éteint la lumière. Vous pouvez maintenant utiliser les tenailles avec l'enceinte accrochée au plafond. Ensuite, dirigez-vous vers le magasin de disques. Parlez au caissier, qui n'est autre que Brian Déluge. Kent lui dira le mot de passe et vous pourrez alors utiliser la chaîne Hi-Fi qui est dans l'arrière salle. Avant ça, prenez la pochette de disque qui est au milieu du mur et utilisez l'enceinte puis le disque sur la Hi-Fi. Et que la fête commence ! Maintenant que le Norm s'occupe des chiens, mettez-vous en face de la gaufre géante et utilisez les allumettes avec le livre «Allume-feu". Il ne vous reste plus qu'à admirer le travail du Norm.

Une fois que le Norm a fini de vous as-





perger de peinture jaune, vous vous retrouvez dans un endroit sombre rempli de caisses. Pour y voir un peu plus clair, vous n'avez qu'à gratter une allumette, et ô surprise, les caisses étaient remplies de pétards (comme c'est original !). Une fois votre numéro de haute voltige terminé, Kent amène le Norm 2782 dans votre repaire pour y être guéri. Profitez-en pour parler un peu de tout et de rien, de la pluie et du beau temps. Voilà donc la première mission terminée.

Le studio de télévision

Bonjour Mr Kent, votre deuxième mission, si vous l'acceptez, consistera à diffuser la vidéo de Brian Déluge. Vous devez entrer dans votre appartement grâce à la carte. Vous vous retrouvez dans la rue, comme un paumé. La porte qui mène à votre appartement se trouve en face de la discothèque, vous l'ouvrez, vous montez et vous entrez chez vous. Dirigez-vous vers le débarras et utilisez le tournevis avec la machine à laver



et mettez le petit rat dans la petit boîte. Encore une fois grâce à la carte, rendez-vous à la station de télé. Prenez la motte de terre qui est à côté du videur et donnez le rat au videur, il s'enfuira et vous pourrez alors rentrer dans un magnifique studio de télé. Entrez et allez dans le bureau à droite. Parlez à la secrétaire pour avoir un rendez-vous avec le monsieur juste à côté d'elle. Puis parlez au fameux Monsieur Johnson pour qu'il vous remette une carte magnétique. Sortez du bureau, puis dirigez-vous en face et entrez dans la salle à gauche. Là, utilisez la motte de terre sur l'informaticien pour qu'il vous remette sa chemise que vous vous empressez d'examiner de plus près. Puis examinez aussi le badge, retenez son nom : HOLEN.

Allez ensuite au fond du deuxième couloir et utilisez votre carte magnétique avec la première porte à gauche. Utilisez la cassette vidéo avec le magnétoscope du bas : le VT2, puis utilisez l'ordinateur. Entrez le mot de passe HOLEN, puis tapez LANCER VT2 et admirez le clip de Brian Déluge diffusé sur toutes les chaînes. Vous vous retrouvez alors dans votre repaire avec vos amis. Dites que vous voulez faire partie du mouvement anticonformiste. Votre dernière mission sera de libérer Saul-le-frère-pas-vraiment-mort-de-Paul. Utilisez alors la carte pour vous rendre à l'avant-poste de base.

L'avant-poste de base

Parlez au Norm qui est derrière la vitre, dans le fond du hall. Il vous donnera le code de l'ascenseur qui est à gauche en entrant. Utilisez le clavier qui est à côté de l'ascenseur pour entrer le code (1572). Entrez dans l'ascenseur et attendez qu'il monte. Avancez jusqu'au bout de la salle de recherche et prenez le CD et le scalpel qui sont sur la table. Puis parlez au mec du gadget que vous avez trouvé. Ouvrez ensuite la porte vitrée, au fond à droite. Enlevez les lanières au pied du patient et utilisez le scalpel avec la lanière du torse. Une fois que le patient a fini son numéro de cirque, allez vers la fenêtre qu'il a cassée et prenez l'échelle (ni vu, ni connu, j't'embrouille !). Une fois ceci fait, allez vous endosser du patient. Derrière, utilisez les boutons. Appuyez sur le bouton vert qui va vers le bas pour que la capsule arrive et appuyez ensuite sur le bouton rouge pour ouvrir la porte. Là, mettez le patient dedans et appuyez de nouveau sur le bouton rouge. Le patient monte alors à l'étage du traitement. Parlez à Conrad Smulch pour qu'il vous dise d'aller chercher un nouveau patient à l'étage du traitement.

Sortez par la fenêtre cassée et utilisez la poulie. Allez à l'usine Plush-Rest. Allez derrière l'usine. Là, prenez l'engrenage qui est par terre et utilisez l'échelle sur le conteneur. Montez dessus en utilisant l'échelle et utilisez le tournevis avec le moteur. Vous récupérez alors un deuxième engrenage.

Descendez et profitez-en pour essayer de prendre le chalumeau à l'oxyde d'acétylène. Il roule alors vers la porte du conteneur. Utilisez les allumettes avec le chalumeau et utilisez le chalumeau avec la porte du conteneur. Le conteneur explose et vous revoilà dans les airs comme un oiseau. Utilisez de nouveau la carte pour aller à l'avant-poste de base. Remontez au département de la recherche et allez dans la pièce avec le carreau cassé.

Utilisez les deux engrenages sur le panneau latéral du broyeur. Le broyeur est alors réparé. Pour effacer toutes les preuves de vos agissements, utilisez les échantillons de peinture, le chiot aboyeur et le planeur dans le broyeur à ordures. Utilisez aussi le chiffon avec l'extincteur pour enlever vos empreintes. Redescendez alors dans le hall d'entrée. Placez-vous sur la dalle descellée qui est derrière le premier poteau à gauche en sortant de l'ascenseur. Vous remarquez alors que la fontaine s'est mise en marche. Allez donc vite parler de cette fontaine au Norm. Il ira aux toilettes et laissera apparaître derrière lui le code du deuxième ascenseur. Regardez donc la réception vide, le code est : 1312. Utilisez-le, et vous monterez alors à l'étage de la recherche. Parlez au Norm qui est derrière son bureau, et dites-lui qu'il faut envoyer illico presto un patient en bas. Il part et il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le gros bouton rouge. C'est alors que tout explose ! Mais non, la porte derrière vous s'ouvre. Regardez le zoom-tube, puis regardez l'écran et enfin une dernière fois le Zoom-tube rouge. Parlez à Paul jusqu'à ce qu'il vous amène dans la prison.

Les cellules

Une fois dans la cellule, il faut aller assez vite. Utilisez le banc, prenez le gadget, attachez-le sur le mur ainsi que l'attelle qui est par terre. Attendez l'apparition des étincelles et du Zoom-tube. Une fois que vous êtes descendu, regardez Saul, dans le Zoom-tube rouge. Il vous dira que vous devrez trouver encore deux gadgets. Attendez que vous soyez remonté dans la nouvelle cellule et prenez le bout de tissu. Utilisez le banc et ouvrez le plateau à repas. Pour prendre le deuxième gadget, utilisez la fourchette avec ce gadget. Prenez aussi la planche. Attendez de descendre et regardez encore une fois Saul. Il ne vous manque plus qu'un gadget. Une fois que vous êtes remonté, utilisez la planche avec le banc et regardez le gadget. Malheureusement, vous avez cassé l'objet en question. Utilisez alors le bout de tissu avec la sauce du plateau à repas, utilisez l'attelle avec le tissu et utilisez le tissu avec la porte de la cellule d'en face. Une fois que vous avez fait ça, utilisez l'attache avec le «loose tap" du plateau à repas. Le garde vous amène alors dans les toilettes. Ouvrez la porte et regardez dans la chasse d'eau, vous trouvez alors le troisième gadget. Le garde vous ramène dans votre cellule. Attendez la capsule qui vous mène en bas. Là, tout explose et vous vous enfuyez avec Saul. Vous voilà de nouveau dans votre planque. Parlez un peu avec la fille. Vous êtes alors dans la rue.

Le magasin de télé

Entrez dans le magasin de télé et utilisez la petite télé qui est sur le comptoir, puis parlez au vendeur pour qu'il aille chercher la télécommande de la télé. Une fois qu'il est parti, allez derrière le comptoir et prenez la clé. Utilisez-la sur la porte pour la fermer. Puis prenez la caisse. Il va monter dans le grenier. Regardez derrière la caisse verte : prenez le maillet qui s'y trouve. Utilisez-le avec les lames de bois sur le mur. Puis allez tout droit dans la pièce suivante et tournez en rond jusqu'à ce que vous tombiez. Vous voilà maintenant dans une sorte d'usine désaffectée. Derrière vous, prenez l'ours pendu puis l'ours en peluche. Vous voilà avec ses yeux dans les mains. Prenez ensuite l'ampoule électrique ainsi que le petit fil électrique. Utilisez le rouleau de fil électrique avec les broches de l'ampoule. Utilisez aussi le petit fil électrique avec le circuit imprimé qui est dans le boîtier de commande sur la gauche : vous avez alors créé un court-circuit dans le système. Mettez ensuite les yeux du nounours dans la fente et pressez le bouton, la turbine se met en marche. Utilisez alors le rouleau de fil électrique avec le circuit imprimé, puis appuyez sur le bouton au-dessus. C'est alors que tout EXPLOSE !

Récupérez ensuite le tuyau en caoutchouc sur les lieux du sinistre. Avancez vers le camion et utilisez le tuyau avec l'arrivée d'air de ce camion. Les deux gardes sortent du fourgon à moitié asphyxiés, et il ne vous reste plus qu'à aller utiliser la porte arrière du camion pour libérer Daï. Et vous revoilà dans votre repaire ! Parlez du plan avec la fille. Utilisez ensuite la carte pour aller au centre commercial. Prenez les allumettes par terre et entrez. Prenez des planche ainsi que le pétard, prenez aussi un bout de corde qui entoure la gauffre géante (miam !).

Utilisez de nouveau la carte pour aller à l'usine Plush-Rest. Allez derrière l'usine, mettez-vous près de l'eau et utilisez la corde sur les planches : cela vous fait un joli radeau. Utilisez ensuite ce radeau pour le mettre à l'eau. Allez ensuite dans le conteneur et utilisez les bonbonnes de gaz. Kent les met sur le radeau et il ne vous reste plus qu'à utiliser ce radeau pour voir notre héros faire du surf sur une musique bien connue de nos amis les bretons. Après un peu de papotage, d'explosion et un petit voyage, vous voilà à l'entrée du stade.

Le stade et les égouts

Avancez et utilisez les commutateurs qui sont sur la droite. Les garde s'enfuient. Allez dans le stade, jusqu'à la caisse de gauche et prenez les jumelles pour voir dans le noir. Retournez dans le couloir sombre et allez dans le puits. Maintenant, vous entrez dans une sorte de labyrinthe. Tout droit. À droite. Au carrefour, tout droit. Prenez la brique qui traîne là, tout à fait par hasard. Au carrefour, tout droit. Horreur !!! C'est un cul-de-sac. Mais point d'énervement, c'est normal. Utilisez la brique avec le trou dans le mur et vous voilà avec des piles. Utilisez ces piles dans les jumelles et mettez-les : miracle, vous pouvez voir dans le noir ! Faites demi-tour et avancez. Au premier carrefour, tout droit. Au deuxième, tout droit. Et au troisième, tout droit. Vous voilà en face d'une grille. Pour la défoncer, utilisez la guitare sur les barreaux. Avancez. Au carrefour, tout droit. Vous remarquerez, en passant, la beauté du mur sur la droite. Au premier carrefour, à droite. Au deuxième, tout droit. Et au troisième, tout droit. Vous voyez alors un deuxième mur sur votre droite. Utilisez donc la guitare sur ce mur pour l'éclater. Prenez l'attache du toit, tout s'effondre et une caisse tombe. Retournez-vous et au premier carrefour, tout droit. Au deuxième, tout droit. Au troisième à gauche. Et au quatrième, à droite. Utilisez l'attache de toit avec la dalle pour la maintenir enfoncée. Retournez-vous et allez à gauche. Le mur s'est alors ouvert : c'est un passage secret ! Tin Tin Tin (c'est la musique). Descendez et allez dans la pièce où il y a du matériel cassé. Prenez l'affiche, et un trou dans le mur apparaît alors. Utilisez-le. Prenez la hache dans les débris et retournez à l'endroit où il y a une caisse. Utilisez la hache sur cette caisse, puis utilisez la caisse et récupérez un costume. Revenez dans la pièce secrète et réutilisez le trou. Utilisez le costume avec le micro-onde. Kent met le cerveau dans le costume. Utilisez le trou et sortez de la pièce secrète. Allez à gauche. Puis à droite. Reprenez l'attache. Retournez-vous et allez à gauche. Puis à droite. Au premier carrefour, tout droit. Au deuxième, à droite. Et au troisième, à gauche. Utilisez la guitare sur le mur et avancez. Utilisez l'attache avec la porte de l'ascenseur et utilisez l'ascenseur.

Il ne vous plus qu'à admirer la superbe FIN.

N'hésitez pas à commencer votre apprentissage de Settlers 2 avec la première mission. Elle vous apprendra à vous servir de tous les bâtiments, au fur et à mesure que vous en aurez l'utilité. Mais malheureusement, ces explications sont beaucoup trop rectilignes et dénuées de conseils. Si vous voulez devenir un grand chef reconnu comme tel par tous vos colons, suivez donc ce guide. Les cabanes sont les emplacements de construction les plus restreints, représentés dans le jeu par une petite maison. Les maisons sont les emplacements de construction intermédiaires, représentés dans le jeu par une grande maison. Les châteaux sont les emplacements de construction les plus grands, représentés dans le jeu par un château.

Conseils généraux

- Dans tous les cas, construisez vos bâtiments par chaîne, pour rendre le transit des matériaux plus rapide.
- Si vous jouez avec le mode "découverte du terrain" (frontière noire), n'utilisez pratiquement pas de scouts et ne construisez pas non plus de tour de découverte extérieure, cela ne sert à rien de découvrir le terrain à l'avance.
- N'utilisez pas la vitesse accélérée. Il vaut mieux bien réfléchir à chaque emplacement des bâtiments.
- Si un matériel manque dans votre empire, n'attendez pas les bras croisés que vos colons le produisent. Essayez de leur faciliter la tâche en jonglant avec les tableaux et leurs différents paramètres.
- Vérifiez constamment vos stocks. S'ils se vident, cela veut dire que quelque chose ne fonctionne pas.

Les matériaux de construction

Les premiers bâtiments à fabriquer sont ceux qui vous permettront d'utiliser les ressources de construction disponibles sur votre portion de carte. Ainsi vous ne dépendrez plus de votre stock de départ, et vos productions vous permettront alors la construction de nouveaux bâtiments. Il est primordial d'installer une scierie. Placez-la dans un endroit pauvre en châteaux. Pour la fabrication de bûcherons fournissant les troncs à la scierie, une cabane suffit et il serait dommage de gâcher des châteaux.

Veillez à disposer trois bûcherons pour une scierie, le plus près possible. Placez autant de garde-forestiers que de bûcherons. Leurs travaux sont complémentaires. Laissez-leur également un espace suffisant pour qu'ils puissent créer leur forêt. Si vous n'avez pas beaucoup de cabanes, construisez d'abord les bûcherons, qui couperont les arbres avoisinants et dévoileront ainsi d'autres sites de construction.

Pour le granit (bloc de pierre), utilisez les deux ressources : un tailleur de pierres pour débiter des blocs à partir des rochers placés sur la carte ; et un minier pour extraire le granit des montagnes. Je vous conseille, dans le tableau de la gestion des partages de nourriture entre les mines, de retirer un cran à la mine de fer pour le rajouter à la mine de granit. Attention, une fois qu'il aura fini son travail, le tailleur de pierres ne vous servira à rien. N'hésitez pas alors à le détruire.

Nourriture

Toutes vos mines, bâtiments indispensables de votre empire, demandent beaucoup de nourriture pour fonctionner. Voici les meilleurs moyens pour leur fournir des victuailles en abondance.

- Utilisez, au début de la partie, un pêcheur (si vous avez un lac) et un chasseur. Ces deux constructions vous rapporteront très vite de la nourriture, et ne demandent pas de bâtiment intermédiaire. Ne mettez jamais deux pêcheurs sur le même lac : ils risqueraient de précipiter l'extinction des poissons. Un pêcheur par lac suffit largement. Ne mettez également qu'un seul chasseur : il tuera très rapidement tous les animaux des environs. Mais ne le détruisez pas, il pourrait encore être utile plus tard.
- Mais ces bâtiments ne sont pas une source de nourriture régulière et suffisante. Dès que vous aurez un peu plus de territoires, entamez la construction de fermes. Veillez à leur laisser le plus de place possible pour s'étendre : placez très peu de chemins pour les relier et construisez s'il le faut un bûcheron dans les environs de votre chaîne agricole. Maintenant, choisissez comment vous allez exploiter ces fermes en fonction de la place qu'il vous reste et des bâtiments que vous pourrez construire : des porcheries s'il vous reste des châteaux, ou une boulangerie et son moulin. Attention, deux fermes suffisent à remplir un moulin, alors qu'il faut trois porcheries – et donc trois fermes – pour approvisionner un boucher. Veillez aussi à construire le plus près possible un puits, deuxième élément nécessaire à l'élevage de cochons ou à la fabrication de farine et de pain. Petit détail : le puits ne s'use jamais, contrairement aux mines.

Les mines

Les mines sont primordiales au bon développement de votre colonie. Pour réaliser un bon réseau minier, commencez par envoyer un géologue au milieu d'une montagne. N'envoyez jamais trop de géologues en même temps, car votre château utilisera alors un marteau pour créer chacun d'eux. Rappelons que les marteaux sont les outils les plus utilisés : géologues, constructeurs, forgerons... en ont besoin. Vous trouverez généralement du charbon et du fer dans les montagnes. Construisez alors une mine au centre des pancartes indiquant la présence de matériaux. Laissez toujours des emplacements de construction près des montagnes pour utiliser le plus vite possible les blocs de charbon, fer et or que vos mineurs extrairont. Utilisez votre première mine de fer pour produire des outils. Pour ce faire, construisez un métallurgiste au pied de la montagne reliée à votre mine de fer et à celle de charbon. Ensuite, reliez-le à un fabricant d'outils, relié à son tour à une scierie en bon état de marche (voir plus haut). Voilà, vous n'aurez plus de soucis à vous faire pour les outils. Un détail : si vous possédez des marteaux dans un dépôt et une pince dans un autre, il est clair que vous ne pourrez pas avoir de forgeron qui nécessite ces deux outils. La prochaine fois que vous trouverez du fer accompagné de charbon, vous l'utiliserez pour fabriquer des épées et des boucliers requis pour la formation de guerriers. Malheureusement, les mines auront utilisé toutes les ressources de la région où vous les avez implantées en plus ou moins deux heures. Il faudra alors les détruire pour économiser de la nourriture.

Les chemins et les dépôts

Pour que votre colonie fonctionne bien, il faut un bon réseau routier. Veillez à construire le minimum de routes possible pour ne pas gêner vos fermes et gardes-forestiers. Mais construisez-en assez pour ne pas ralentir vos constructions. Essayez au maximum de faire des chemins disposés en grilles rectilignes, c'est le meilleur moyen de les disposer. N'hésitez pas à détruire et à reconstruire vous-même vos chemins pour qu'ils soient bien organisés. L'ordinateur place en effet des chemins qui prennent trop de place et qui ne sont pas assez rapides.

Ne construisez des éleveurs d'ânes que très tard dans la partie. L'utilité de ces animaux n'est pas flagrante. En revanche, les barques sont très utiles. Leur production est facile à mettre en œuvre et les rameurs sont rapides.

Pour réduire les transports incessants de marchandises entre votre château et les lieux de leur production, il faut construire des dépôts. Trop rares, vos constructions et autres en seraient ralenties ; trop fréquents, ils ne seraient pas remplis et donc inutiles. Essayez de les placer de manière à en voir un à chaque extrémité de l'écran en définition 800 x 600.

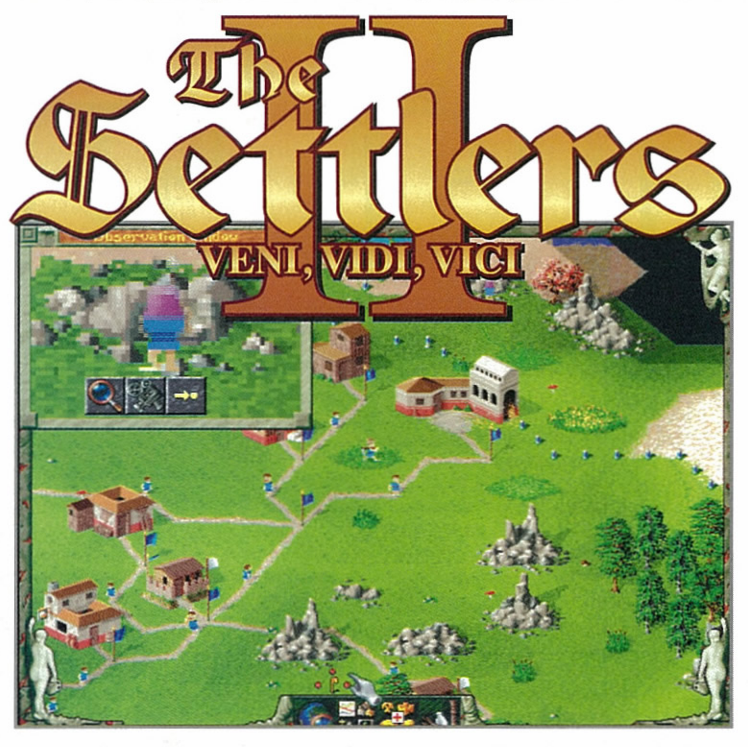
À l'attaque !

La conquête de territoires déjà occupés se réalise par le biais d'attaques lancées sur les bâtiments de garde ennemis. Vous pourrez donc capturer quatre types d'édifices : les baraques (2 hommes), les maisons de garde (3 hommes), les tours de garde (6 hommes) et les forteresses (9 hommes). Il faut, pour lancer une attaque, posséder soi-même des hommes dans des bâtiments. Il ne vous reste plus qu'à choisir leur destination et espérer remporter la bataille. Construisez des bâtiments guerriers près de vos dépôts et de votre château, pour les protéger de la meilleure façon possible.

Pour améliorer vos troupes, vous pouvez fabriquer une orfèvrerie qui nécessite une mine d'or ; ou bien, plus facile à réaliser, une production de bières. Ces fûts nécessitent des fermes et un puits. Réglez également le menu militaire. Il est préférable de baisser les occupations au milieu du territoire (la sixième barre). Comme cela un maximum de vos soldats resteront dans les dépôts et châteaux, où ils s'entraîneront mieux que dans des habitations guerrières. Avant d'attaquer un ennemi d'une couleur que vous n'avez pas encore affrontée, vérifiez sur son territoire s'il possède lui aussi une orfèvrerie et un fabricant de bières. Si c'est le cas, ces ennemis sont donc très forts et il faudra attaquer en surnombre pour les vaincre. Essayez toujours d'envoyer des guerriers le plus près possible de leur lieu de combat. Ainsi, ils ne seront pas fatigués de leur route et pourront combattre en pleine forme.

Les drapeaux situés sur les constructions de guerre sont fort utiles. Les petits drapeaux bleus situés à droite indiquent le taux d'occupation. Plus ils sont nombreux, plus il y a de guerriers dans ce bâtiment. Les drapeaux blancs à gauche vous renseignent juste sur la proximité du bâtiment par rapport aux frontières. Tout blanc, il s'agit d'une construction intérieure, avec une bande noire d'une construction au centre et avec une croix noire d'une construction au bord de votre empire.

Si vous préférez ne pas attaquer un ennemi et donc ne pas conquérir ses maisons, il est préférable de construire des catapultes le plus près possible de votre frontière commune. Ainsi, chacun de ses bâtiments guerriers sera détruit automatiquement avec un bloc de granit. Une tactique guerrière très utile est de développer une percée dans le but de brûler le maximum de bâtiments à l'ennemi. Vous pouvez également, dès le début de la partie, essayer d'encercler son château pour couper net toutes ses productions.



Configuration

Ce jeu a du mal à fonctionner avec 8 Mo de RAM. Pour afficher une résolution supérieure à 640 x 480, avoir les sons et jouer avec les scénarios évolués, vous devrez disposer de 16 Mo de RAM ou plus. Il est également très pratique d'utiliser la résolution 1024 x 768 au-delà de l'écran 15 pouces. Il est plus facile de jouer sur une grande carte qui vous offrira plusieurs heures de jeu pour vous développer.

Guide de jeu par France Turbang.

O joie ! toute publication est rémunérée. Un CRACK vous rapportera 50 F et une SOLUCE complète 300 F. Profitons-en pour rappeler quelques détails : mettez toujours votre adresse complète sur la feuille comportant l'astuce, la solution. Et tant que vous y êtes, ajoutez le type de machine concernée, si le jeu est sur disquette, CD-Rom, s'il s'agit d'une version française, d'une version démo, etc. C'est peut-être du travail en plus, mais vous serez bien content de retrouver toutes ces belles informations quand vous taperez quelques codes, à votre tour.



Duke Nukem 3D



VERSION COMPLÈTE 1.3D

Code pour la carte Action Replay :

+DUKE3D35513E64	SANTE
+DUKE3D2A2FBE32	Arme 2
+DUKE3D2A2FC032	Arme 3
+DUKE3D2A2FC2C8	Arme 4
+DUKE3D2A2FC432	Arme 5
+DUKE3D2A2FC632	Arme 6
+DUKE3D2A2FC832	Arme 7
+DUKE3D2A2FCA63	Arme 8
+DUKE3D2A2FCC0A	Arme 9
+DUKE3D2A2FCE63	Arme 10

André

Extreme Pinball



Voilà un "tip" pour avoir 13 balles dans une partie :
Dans le menu principal, placez le curseur sur BALLES et tapez BAL. Vous voilà avec 13 balles.

Julien H

Settlers 2



J'ai un super-tip pour tous les heureux acquéreurs de Settlers 2, pour avoir toutes les missions de la campagne. Sous DOS, entrez dans le répertoire où vous avez enregistré Settlers 2. Ouvrez le répertoire SAVE, puis tapez : EDIT MISSION.DAT. À l'écran apparaîtront 10 chiffres, chacun correspondant à un chapitre : un 1 signifie mission accessible, alors qu'un 0 la rend inaccessible. Remplacez chaque 0 par un 1, et vous obtiendrez toutes les missions.

Les colons fous furieux

Cyclones



V. ANGLAISE COMPLÈTE.

Pour faire le plein de kits de survie et de munitions, il faut modifier le fichier de sauvegarde SAVE0.DAT. Mais ATTENTION, les fichiers changent de taille suivant le niveau de jeu et suivant la difficulté. Il faut donc rechercher les mots «clés» avec un éditeur et modifier les octets précédant ces mots-clés.

A) Pour obtenir 65535 kits de survie (barres bleues et vertes) :
- rechercher BIO-KIT et écrire aux 2 octets précédents FF FF ;
- rechercher MECH-KIT et écrire aux 2 octets précédents FF FF ;
ex : FF FF 42 49 4F 4B 49 54 (en hexa)
B I O K I T (en ASCII)

B) Pour avoir toutes les armes et le plein de munitions :
- rechercher Gauss Pistol (Arme 2 avec F2) ;
- écrire au 11e octet précédent : 01 (pour activer l'arme) ;
- écrire aux 3e et 4e octets précédents : FF FF (65535 munitions)
ex : 01 xx xx xx xx xx xx FF FF xx xx 47 61 75 73 73
11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 G a u s s
- rechercher les autres armes et procéder comme précédemment ; rechercher :

Photon Chaingun	(Arme 3 avec F3)
Alien Pistol	(Arme 4 avec F4)
Alien Rifle	(Arme 5 avec F5)
Grenade Launcher	(Arme 6 avec F6)
Suit-Mounted Twin Laser	(Arme 7 avec F7)
Suit-Mounted Rocket Launcher	(Arme 8 avec F8)
Suit-Mounted Plasma Accelerator	(Arme 9 avec F9)

André D.

Earthworm Jim



Il existe un niveau caché appelé «Who turned the light». Pour le découvrir, il faut être dans le niveau 5 et avoir passé la cage en fer. Ensuite, vous verrez un singe monter, suivez-le en haut. Allez à gauche, vous serez téléporté dans cet autre niveau.

David M.

Terminator Future Shock



Voici un petit coup de pouce pour démarrer facilement dans TFS version originale. Du 1er niveau, se placer à la sortie principale du camp de la mort (barrières rouges). Avancer tout droit jusqu'à l'immeuble renversé, le contourner par la gauche puis se retourner. Il ne reste plus qu'à lever la tête devant cet immeuble de briques rouges et à escalader tous les étages pour y trouver une dizaine de «cocktails molotov»; un «kit médical»; une armure, et... le «fusil à pompe» !!! De quoi occuper plus sérieusement l'araignée métallique que vous êtes fin prêt à détruire.

Un survivant

Offensive



Codes de niveau pour accéder aux 20 missions côté allemand, ainsi que quelques astuces :

CAMPAGNE DES ALLEMANDS

1. GNBQD (Pont Pégase)
2. NUCWE (Ste-Mère l'église)
3. DABDD (Sword beach)
4. GSCGE (Omaha beach)
5. GBBXD (Caen)
6. HXAME (Crête de Verriers)
7. GTAND (Mortain)
8. VIAIC (Goodwood)
9. GLBJD (St Lô)
10. LPCKD (Falaise)
11. MAAHD (Pont d'Arnhem)
12. GXCSE (Plateau de Groesbeek)
13. FQACD (Nimègue)
14. VWAAB (Carrefour de Malmedy)
15. HPBSE (Dépôt de Stoumont)
16. RIATE (Bastogne)
17. GUBEE (Trier)
18. ULCSE (Wessel)
19. SJBED (Remagen)
20. PKBGC (Essen)

Si un de vos gars est pris de panique, arrangez-vous pour qu'il continue à tirer sur les méchants qui passent à proximité de lui. Pour ce faire, attendez qu'il se soit un peu calmé et donnez-lui l'ordre d'attaquer. Attention ! il va tirer puis repartir, pris de panique : donc il faut renouveler l'opération. Au pire, essayez de le faire tirer sur des bâtiments proches, des arbres ou des animaux. Au bout de 3 ou 4 tirs victorieux, votre gars sera tellement fier de lui que son moral remontera à un niveau rouge, donc plus de panique. Faites-le rouler sur une caisse de médicaments ou sur un colis de propagande pour le revigorer. Si votre bonhomme refuse d'obtempérer, il vaut mieux le liquider avant qu'il n'écrabouille toute votre infanterie. Notez que tirer jusqu'à la destruction sur un bâtiment ou un arbre, et même sur un ennemi sans recevoir de blessures, augmente le moral jusqu'au vert. Donc, si vous avez du temps en début de partie, défoulez vos gars sur la ville la plus proche, ils retrouveront toute leur soif de sang.

N'hésitez pas à utiliser, dès le début, l'appui aérien ou maritime lorsqu'ils sont disponibles. Vos pilotes, même les plus abrutis, pourront toujours dégommer quelques gros canons antichar, sans que vous risquiez la vie d'un seul de vos précieux gars. De plus, au bout d'un certain temps, de nouveaux pilotes seront frais et disponibles pour se refaire un bombardement. Rompez, soldats !

Général Romain, 82e aéroportée

Worms Renforcements



CODES EN MODE CHALLENGE 1 JOUEUR POUR WORMS VF

Pour obtenir le «Sheep» et la «Banana Bomb», utilisez le password: BOBJOB (à taper sur l'écran d'armes d'un Worm pendant la partie).

Tableau 01	THE MILK CAN:	VERYEASY
Tableau 02	OLD AND SAD!	OHSOEASY
Tableau 03	UNCHAINED MANIACS:	UNCHAINS
Tableau 04	FAILED POPSTERS!:	BJORNPOP



Tableau 05 OVER RATED WASTERS: DODGEMAX
Tableau 06 OLD GENERATION!: STARTURN
Tableau 07 ALMOST FLUFFY!: HEYGEOFF
Tableau 08 RESERVE DOGS!: REZDOGGY
Tableau 09 KUNG FU FIGHTING: HIGHKICK
Tableau 10 MAMA MIA!: LONG AGO
Tableau 11 ONLY'S LEFT: HEY JOHN
Tableau 12 IT'S MAD COLIN!: SATANICS
Tableau 13 FOUR HORSEMEN! NEARDEAD
Tableau 14 SCUM BAGS!: SCUMBAGZ
Tableau 15 OLD BEARS: GOOD BYE
Tableau 16 ALIEN ABDUCTION!: TRUTHOUT
Tableau 17 THE TRUTH: 17THKIND
Tableau 18 VIKINGS ARRIVES!: GOGOGOGO
Tableau 19 PUPPET TIME!: PIGSPACE
Tableau 20 FIRE MEN!: TRUMPTON
Tableau 21 HITCH HIKERS: PARANOID
Tableau 22 OUT BREAK!: MIXTURES
Tableau 23 PARANOIA!: VERY MAD
Tableau 24 THE GREAT WAR: INSANITY
Tableau 25 THE FINAL CUT: GREATDIG

Et en prime, les codes de terrain. Pour saisir ces codes, appuyez sur la barre d'espace à l'écran «generate landscape» puis saisissez le mot de passe désiré.

Tableau 01 THE MILK CAN: LIBERTY
Tableau 02 OLD AND SAD!: WROCK
Tableau 03 UNCHAINED MANIACS: HELL
Tableau 04 FAILED POPSTERS! PCSTUFF
Tableau 05 OVER ROSTED WASTERS CRISTANK
Tableau 06 OLD GENERATION!: JUNGLE
Tableau 07 ALMOST FLUFFY!: ARMOUR
Tableau 08 RESERVE DOGS!: DOGS
Tableau 09 KUNG FU FIGHTING: GUITARS
Tableau 10 MAMA MIA!: ARTICS
Tableau 11 ONLY'S LEFT: CARS
Tableau 12 IT'S MAD COLIN!: ARTFRONT
Tableau 13 FOUR HORSEMEN!: BUST
Tableau 14 SCUM BAGS!: FUNGUS
Tableau 15 OLD BEARS: BOTTLES
Tableau 16 ALIEN ABDUCTION!: BRIDGE
Tableau 17 THE TRUTH: CHROME
Tableau 18 VIKINGS ARRIVES!: GARG
Tableau 19 PUPPET TIME!: ICE
Tableau 20 FIRE MEN!: JOBBY
Tableau 21 HITCH HIKERS: PISTONS
Tableau 22 OUT BREAK!: CITY
Tableau 23 PARANOIA!: TANKPLAN
Tableau 24 THE GREAT WAR: GUITAR
Tableau 25 THE FINAL CUT: TEAM17

Abdul Asraf



POUR LE JEU EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE :
Pour tous ceux qui n'ont pas fini ce superbe jeu, voici une astuce pour construire sur vos vaisseaux des armements spéciaux pas encore découverts par vos chercheurs. Il suffit de charger une partie ancienne assez évoluée dans les recherches, puis de construire un vaisseau. Quand vous choisissez les éléments à mettre dans ce dernier, sélectionnez par exemple le NANOMANIPULATEUR (il faut absolument que celui-ci apparaisse dans le cadre supérieur désignant l'arme sélectionnée). Quand ceci est fait, sortez de la construction du vaisseau, puis revenez au menu de départ. Demandez de commencer un nouveau jeu. Après avoir commencé et découvert comment construire les vaisseaux, sélectionnez une planète avec un chantier spatial et demandez d'y construire un nouveau vaisseau. O miracle ! le NANOMANIPULATEUR est resté sélectionné dans le cadre supérieur et vous pouvez le construire, malgré le fait que vos chercheurs ne l'aient pas découvert. Bien sûr, cette astuce marche pour tout autre type d'arme, et pas seulement pour de nouvelles parties, mais pour toutes les parties.

Vincent B



Pendant le jeu, appuyer sur Control + Tab. Un puzzle apparait alors, qu'il vous faudra résoudre pour pouvoir utiliser les mots de passe suivants.

ALT + F1 : Auto destruction
ALT + F2 : Détruit tous les ennemis
ALT + F3 : Tout au maximum
ALT + F4 : Avance d'un tour

(HI-OCTANE, SUITE)
ALT + F5 : Missiles et mitraillette au max.
ALT + F6 : + de missiles, carburant et de bouclier
ALT + Y : Vue extérieure (on ne peut piloter)
ALT + C : pilote automatique
Il faut absolument résoudre le puzzle, salut!

Stephane C.

Worms Plus



Voici, en exclusivité, les codes en mode challenge et le cheat mode de wormplus (respecter les espaces).

niveau 1: VERYEASY
niveau 2: OHSOEASY
niveau 3: UNCHAINS
niveau 4: BJORNPOP
niveau 5: DODGEMAX
niveau 6: STARTURN
niveau 7: HEYGEOFF
niveau 8: REZDOGGY
niveau 9: HIGHKICK
niveau 10: LONG AGO
niveau 11: HEY JOHN
niveau 12: SATANICS
niveau 13: NEARDEAD
niveau 14: SCUMBAGZ
niveau 15: GOOD BYE
niveau 16: TRUTHOUT
niveau 17: 17THKIND
niveau 18: GOGOGOGO
niveau 19: PIGSPACE
niveau 20: TRUMPTON
niveau 21: PARANOID
niveau 22: MIXTURES
niveau 23: VERY MAD
niveau 24: INSANITY
niveau 25: GREATGIG

En plus, voici un cheat mode qui permet de prendre dans le menu des armes: le Sheep, la Bananabomb et le Minigun. Pour y accéder, on doit taper: BOBJOB dans le menu WEAPON OPTIONS.

Julien



VOICI QUELQUES PETITS RÉGLAGES POUR CE GRAND JEU :

Circuit	Aile Avant	Aile Arrière	Frein Avant	Frein Arrière	Rapport de Vitesse
BRÉSIL	6	6	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
PACIFIQUE	14	16	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
SAN MARIN	7	9	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
MONACO	16	18	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
ESPAGNE	6	8	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
CANADA	4	6	37,500	62,500	28,35,42,48,54,60
FRANCE	6	8	36,000	64,000	28,35,42,48,54,60
ROYAUME-UNI	12	14	37,500	62,500	28,35,43,49,55,60
ALLEMAGNE	5	3	39,000	61,000	28,35,42,48,54,59
HONGRIE	13	15	38,500	61,500	28,35,42,48,54,59
BELGIQUE	8	10	38,000	62,000	28,36,43,49,55,60
ITALIE	6	8	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
PORTUGAL	15	17	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
EUROPE	12	14	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
JAPON	10	12	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59
AUSTRALIE	10	12	37,500	62,500	28,35,42,48,54,59

Eric

Jeux Crack!

SUITE

Quake



DES CODES, ENCORE DES CODES DE NIVEAU

WELCOME	444444	PARK A LOT	223423	GEM TOWER	321233	DODGE	324144
NEXTGEN	212132	ZAMCAM	411113	BRIDGE	232131	AIR	241413
THIS WAY	322443	SHOOT ME	322333	OBLITERATE	334212	JUMP	421343
JOY JOY	323343	WILD	343342	ARENA	331342	ROOM 101	321421
NODDY	233313	OIL RIG	244141	P B M	423334	FIREPOWER	113112
WASTELANDS	324412	RIGHT WAY	142332	RAMPS	324132	WAVE	142442
VERTIGO	122243	WASTE TWO	242222	OASIS	331221	PUSH OFF	431313
				HALLS	413333	PERIMETER	133112
				COASTER	424442	SPIRAL	133132
				MINE	333432	THE CASTLE	232321
				LOOK UP	242123	FORTRESS	213113
				DEADLINE	112134	LIFTS AHOY	313421
				FORT	121332	PUSH ME	413432
				STAIRWAY	323233		

Reactor

Quake





SHAREWARE V. 0.91

Un Quake aux raisins c'est très bien, mais je préfère le Quake aux pruneaux. On peut très bien manger du Cake aux raisins, en jouant à Quake en mitraillant des pruneaux. Encore faut-il que les magasins d'armes en soient pleins (de pruneaux).

RECETTE DU QUAKE AUX PRUNEAUX :
Installez le jeu sur votre disque dur. Après la configuration aux petits oignons, lancez le jeu avec New Game. Sélectionnez la difficulté et l'épisode. Laissez mijoter quelques secondes dans le niveau pour vérifier que c'est OK. Maintenant, passez en mode "console" (tapez sur la touche «≤» située en haut et à gauche du 1 2 3 4...). Tapez le Cheat IMPULSE 9 ou I?PULSE 9 (azerty) pour activer toutes les armes. Sauvez le jeu à la première ligne du menu de sauvegarde, ce qui crée le fichier S0.SAV dans le répertoire QUAKE/ID1/S0.SAV. Éditez le fichier en mode "texte" (EDIT du DOS par exemple).

RECHERCHER LES LIGNES:	MODIFIER:	FONCTIONS:
«parm2» «100.000000»	«parm2» «999.000000»	Santé
«health» «100.000000»	«health» «999.000000»	Santé
«max_health» «100.000000»	«max_health» «999.000000»	Max santé
AJOUTER LES PRUNEAUX PENDANT QUE LE QUAKE REPOSE :		
«currentammo» «100.000000»	«currentammo» «10000.000000»	
«ammo_shells» «100.000000»	«ammo_shells» «10000.000000»	Armes 2+3
«ammo_nails» «200.000000»	«ammo_nails» «10000.000000»	Armes 4+5
«ammo_rockets» «100.000000»	«ammo_rockets» «10000.000000»	Armes 6+7
«ammo_cells» «200.000000»	«ammo_cells» «10000.000000»	Arme 8
«parm4» «25.000000»	«parm4» «10000.000000»	Armes 2+3
«parm5» «0.000000»	«parm5» «10000.000000»	Armes 4+5
«parm6» «0.000000»	«parm6» «10000.000000»	Armes 6+7
«parm7» «0.000000»	«parm7» «10000.000000»	Arme 8
ET POUR QUE LES BALLES RICOCHENT SUR VOUS :		
«takedamage» «2.000000»	«takedamage» «0.000000»	Invincible

Sauvez le fichier en mode "texte", après cuisson en four doux. Démoulez quand c'est chaud. Les monstres vont adorer les pruneaux !!! Pour garder actives les modifications sur le nombre de munitions, il faut utiliser les armes 6 ou 7 et ne pas ramasser les armes proposées dans le jeu.

POUR QUAKE VERSION SHAREWARE 1.01

IMPULSE 255	Quake Damage (comme le Bersek de Doom)
GIVE H 1-999	Donne de l'énergie en plus
GIVE 1-8	Donne l'arme correspondant au numéro, sans munitions
REGISTERED 1	Surprise

TAPER GIVE PLUS L'INITIALE DES MUNITIONS DÉSIRÉES ET LA QUANTITÉ VOULUE :

GIVE S 200	donne 200 shell.
GIVE N 200	donne 200 nails

LISTE DE CHEATS POUR QUAKE (MODE "CONSOLE"):

Qwerty	Azerty	Fonctions
CHANGELEVEL xxxx	CHQNGELEVEL xxxx	Charge le niveau désiré (comme MAP)
FLY	FLY	Permet de voler avec touches C et D
FOV xx	FOV xx	Change la valeur du zoom de l'image (normal = 90)
GAMMA x.xxxxxx	GQ??Q x.xxxxxx	Change la luminosité (normal = 0.55) (0.400000 + clair)
GOD	GOD	Mode DIEU
IMPULSE 9	I?PULSE 9	Toutes les armes + clés
IMPULSE -1	I?PULSE)1	Mode dégâts Quake (Quadruple!)
KILL	KILL	Suicide (redémarre le niveau)
MAP xxxx	?QP xxxx	Charge le niveau désiré ex: E1M1
MAP E1M8	?QP E1?8	Niveau secret version ShareWare
NAME nom	NQ?E nom	Permet de renommer le joueur
NOCLIP	NOCLIP	Permer de Traverser les murs
PAUSE	PQUSE	Pause dans le jeu (oui/non)
RESTART	RESTQRT	Redémarre le niveau
SAY message	SQY message	Permet d'envoyer un message
SV_GRAVITY xxx	SV°GRQVITY xxx	Modifie la gravité (ex:-10, 150)
SV_FRICTION xx	SV°FRICTION xx	Modifie frottement (ex: 2, -1)
SV_MAXSPEED xx	SV°?QXSPEED xx	Modifie vitesse déplacement
VID_MODE xx	VID°?ODE xx	Choix du mode graphique
VID_DESCRIBEMODES	VID°DESCRIBE?ODES	Liste modes graphiques disponibles
		Chargez un driver VESA (UNIVBE...)

André, Thienly

Descent II

ENCORE QUELQUES CHEAT CODES POUR LA VERSION COMMERCIALE:

ALMIGHTY	Invulnérabilité
LPNLIZARD	Homing weapons
FREESPACE	Level Warp
SPANIARD	Toaste tous les robots dans la mine Utilisé une deuxième fois, toaste le guide-bot
GOWINGNUT	Guide bot attaque les robots
GODZILLA	Facile de détruire les robots en rentrant dedans

Djinns

Grand Prix Manager



Si vous êtes perfectionnistes et que certaines absurdités de Grand Prix Manager vous énervent. Il est possible de mettre les noms des vrais sponsors, des vrais pneus, des vrais carburants ou le nom de vrais pilotes débutants.
- Sous PC TOOLS, éditez le fichier GPM.EXE situé sur le disque dur dans le répertoire GPM (faites en d'abord une copie au cas ou). Il suffit de remplacer les faux noms par les vrais:

SECTEURS:	TYPE DE DONNEE:
1669-1670	noms des pilotes
1671	noms des chefs concepteurs
1672-1673	noms des ingénieurs
1674	noms des mécaniciens
1675-1676	noms des directeurs commerciaux
1677	pneus
	noms des fournisseurs de pièces détachées, carburants, sécurité
1679	noms des écuries
1680-1681	noms des moteurs
1682-1683	noms des managers
1683-1684	noms des débutants venant de la formule 3000
1684—>1691	noms des pièces détachées
1692	sponsors
1694	grand prix
1696—>1698	noms des pilotes détenant le record du circuit

Ayrton Senna Jr

Megaman X



Megaman X est trop dur pour vous? Si oui, alors faites ceci: Editez le fichier de votre sauvegarde (MMX.GMS) avec Diskedit ou PC Tools:

ADRESSE HEXA	DEPLACEMENT	ADRESSE HEXA	DEPLACEMENT
Sauvegarde 1	D soit 13	Sauvegarde 6	A8 soit 168
Sauvegarde 2	2C soit 44	Sauvegarde 7	C7 soit 199
Sauvegarde 3	4B soit 75	Sauvegarde 8	E6 soit 230
Sauvegarde 4	6A soit 106	Sauvegarde 9	105 soit 261
Sauvegarde 5	89 soit 137	Sauvegarde 10	124 soit 292

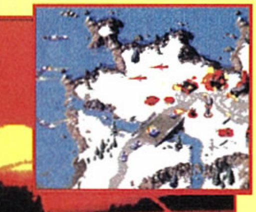
Puis à cette adresse précise, mettez ceci: 4B 00 00 00 0F 00 FF 01 00 00 FF FF 00 00 FF. Vous aurez alors toutes les armes, toutes les armures, 75 vies (c'est le maximum), votre barre d'énergie au maximum, 4 Sub.T et il ne vous restera plus qu'à faire le dernier stage.
Exemple: vous voulez faire cette manip avec la sauvegarde 2, éditez le fichier MMX.GMS, allez à l'adresse 2C ou déplacement 44, puis mettez 4B 00 00 00 0F 00 FF 01 00 00 FF FF 00 00 FF.

LP

CD Lyre

Ouvert du Lundi au Samedi
9h-18h30 Heure terrestre





La suite tant attendue de Command et Conquer. Reprenez du service avec de nouvelles armes (sous marins nucléaires, mines...). Désormais avec cet épisode vous allez pouvoir jouer jusqu'à 6 en réseau et en plus que c'est beau tout plein en S VGA !!!





F1 GP2 vf 349F



Duke Nukem 3D 285 F
300 niveaux en + 195 F





QUAKE 329 F

Syndicate Wars 335F

Les chevaliers de Baphomet; le mec on dirait Prince, Love Symbol quoi !!!



Warcraft 2 vf 335F
Scenary disk vf 159F

Ch de Baphomet 295F

Time Commando 325 F

C'est dingue NON !!! Tu crois que c'est un Love Symbol sur son Front ?



Megarace 2 329F



Lighthouse vf 335F



DAGGERFALL 335 F



Z vf 295 F
Z comme Zorro !

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ EN CREER UN ! REJOIGNEZ CD Lyre

CD Lyre c'est pour vous l'image, la publicité, la centrale d'achat, l'expérience. **Tout pour vous développer passionnement**

CD ROM PC

CD X INTERACTIFS

LE CD X DU MOIS
BEST OF DIRTY DEBUTANTES 1
6 casting vidéo mov de très bonne qualité où on voit débuter Tabatha Cash par exemple : 299F

Chameleons interactive game	299F
CYBERIX	279F
CYBERXPERIENCE VF	295F
DIVA X ARIANA VF	265F
DIVA X REBECCA VF (NEW)	265F
Interactive Draghixa vf	285F
Interactive Tabatha vf	285F
La villa	275F
Lipstick Lesbians (film)	189F
MASCARADES VF (3 CD) NEW	349F
Sexy Zapping VF	249F
Space Sirens 2	279F
Tabatha contre Draghixa VF	275F

Le dernier B.ROOT est arrivé
Virtual presence 1 Eve vf 299F

Virtual Sex	285F
Virtual Sex Shoot	285F
Virtually Yours 2	245F

Coll Laetitia : X AMATEURS en vf :

L'école de Laetitia	235F
Best of stars de Laetitia	235F
Intimité violée	235F

ZARA WHITE :

DBLE XPERIENCE VF	265F
TEMPLE DE L'AMOUR	265F

CD X MANGAS

Erotika Manga	
Déborah Manga VF	265F
NIPPON obsession 2 video vf	249F
NIPPON obsession 3 video vf	249F
UROTSUKIDOJI COLL 3CD	349F

CD GAY

DAVID Burill 349 F

CD 4500 Photos à 199 F

4500 Photos classées par thèmes
VOYEUR 1 : 199 F
VOYEUR 2 : 199 F

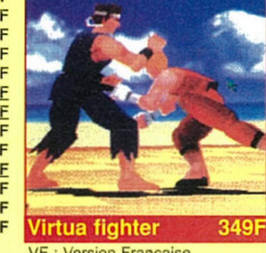
CD 900 Photos GIF à 99 F

- Trio & more
- More lesbos
- Cuir & vinyl
- Lingerie
- Blow job spécial
- S.M. spécial
- Sodo spécial

The NEED for SPEED SPECIAL EDITION
NFS S edition 335F

CD ROM PC

3D LEMMINGS VF	299 F
ABSOLUTE ZERO VF	289 F
ABUSE VF	299 F
ACTUA SOCCER VF	279 F
ALBION VF	335 F
ALIEN TRILOGY	Tél.
ANGEL DEVOID	Tél.
APACHE LONGBOW VF	339 F
ASSAULT RIGS VF	275 F
A TACTICAL fighter vf	335 F
AZRAEL'S TEARS	Tél.
BAKU BAKU ANIMALvf	289 F
BALDIES	309 F
BATAILLE des ardennes vf	335 F
BATTLE ARENA TOSHINEN	Tél.
BERMUDA Syndrome	299 F
BIG RED RACING VF	289 F
CAESAR 2 VF	279 F
CHAOS OVERLORD	Tél.
LES CHEVALIERS BAPHOME	295 F
CHRONICLE OF SWORD VF	299 F
CHRONOMASTER	289 F
CIVILISATION 2 VF	335 F
CIVIL WAR VF	315 F
COLONIZATION VF	339 F
COMIX	249 F
COMMAND ET CONQUER VF	299 F
C&C OPERATIONS SURVIES	129 F
CONQUEROR VF	289 F
CONQUEST NEW WORLD	319 F
CRUSADER NO REMORSE	245 F
CRUSADER NO REGRET	295 F
CYBERIA 2	319 F
CYBERMAGE VF	329 F
CYBERSTORM	329 F
DEEP SPACE NINE	339 F
DESCENT 2	335 F
DESTRUCTION DERBY VF	285 F
DIABLO	Tél.
DUNGEON KEEPER VF	Tél.
ECCO THE DOLPHIN	249 F
EARTH SIEGE 2 VF	295 F
EARTH Worm Jim 1+2 vf	285 F
EURO 96 VF	295 F
FADE TO BLACK VF	245 F
FANTASY GENERAL VF	329 F
FATAL RACING VF	285 F
FINAL DOOM	289 F
FIRESTORM THUNDER	289 F
FLIGHT SIMULATOR 5.1 VF	365 F
DATA disk pour Flight S	329 F
FLIGHT UNLIMITED VF	275 F
FOOTBALL PRO 96	299 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF	345 F
GENDER WARS VF	295 F
GENE MACHINE	275 F
GENESIA VF	349 F
HARDLINE	295 F
HARVESTER VF	299 F
HEART OF DARKNESS	Tél.
HERETIC	285 F
HEXEN DEATHKING VF	175 F
HIND	339 F
INDY CAR 2 VF	235 F
IRON ASSAULT VF	279 F
ISHAR TRILOGY VF	285 F
KICK OFF 96	319 F
KINGDOM 'O' MAGIC VF	325 F
LAND OF LORE 2 VF	Tél.
L'ENTRAINEUR VF	275 F
LIGHTHOUSE VF	335 F
LINKS LS	Tél.
M.D.K	Tél.
MANIC KART VF	155 F
MAGIC GATHERING	Tél.
MORTAL KOMBAT 3	275 F
MYST VF	345 F
NBA LIVE 96 VF	325 F
NEED FOR SPEED	315 F
NFS Special edition	335 F
NHL HOCKEY 96	335 F
NORMALITY VF	319 F
OLYMPIC GAMES VF	295 F
PGA TOUR GOLF 96 VF	309 F
PHANTASMAGORIA VF	345 F
PHANTASMAGORIA 2	Tél.
PINBALL ILLUSIONS	259 F
PLAYER MANAGER 2	275 F
POLICE quest swat vf	325 F
PROPINBALL THE WEB	265 F
PSYCHIC DETECTIVE	339 F
RAYMAN VF	265 F
RIPPER	329 F
R & R ancient empire vf	309 F
ROAD RASH WIN 95	319 F
SCREAMER VF	235 F
SENSIBLE W soccer vf	195 F
SETTLERS 2 VF	335 F
SHADOW WARRIORS	Tél.
SHANNARA	295 F
SHELLSHOCKS VF	279 F
SHIVERS VF	245 F
SHOCKWAVE ASSAULT	325 F
SILENT HUNTER VF	329 F
SILENT THUNDER	295 F
SIM ISLE	329 F
SIM TOWER VF	289 F
SIM TOWN VF	279 F
SONIC CD	295 F
SPACE BUCK	265 F
SPACE HULK WIN 95	335 F
SPEED HASTE VF	289 F
SPEED RAGE VF	289 F
SPYCRAFT	309 F
STARFIGHTER 3000	289 F
STAR TREK KLINGON	Tél.
STAR TREK NEXT GEN	349 F
STAR TREK OMNIPEDIA	269 F
STEEL PANTHERS VF	315 F
STONEKEEP VF	309 F
S.T.O.R.M VF	325 F
SUKOY 27 VF	295 F
SUPER BUBSY	275 F
SYNDICATE WARS	335 F
TEAM F1	335 F
TERRA NOVA VF	315 F
Terminator fut schock vf	295 F
TIME COMMANDO VF	325 F
TFX Eurofighter 2000 vf	309 F
THE DIG	309 F
THE HIVE WIN 95	295 F
THEME HOSPITAL	Tél.
THIS MEANS WAR VF	309 F
TOMCAT ALLEY	249 F
TEK WAR VF	219 F
TILT	235 F
TOP GUN	295 F
TOTAL MANIA	289 F
TRACER	195 F
TRIVIAL PURSUIT	275 F
ULTIMATE DOOM	245 F
URBAN RUNNER VF Lost in town	335 F
VIRTUAL KART VF	249 F
VIRTUAL SNOOKER	355 F
WING commander 2 vf	125 F
WING commander 4 vf	359 F
WIPE OUT	159 F
WITCHAVEN VF	175 F
WITCHAVEN 2 VF	199 F
WORLD RALLYE FEVER	249 F
Z VF	295 F
ZIDANE FOOTBALL VF	329 F
ZORK NEMESIS	Tél.



Virtua fighter 349F

VF : Version Française

CD Lyre GARANTIE

La Garantie de Confiance

Tant que votre commande n'est pas expédiée, vous pouvez l'annuler. Votre chèque vous sera renvoyé, CD Lyre c'est comme ça !

COMMANDEZ PAR :

Par Fax :
(16 1) 60 88 10 11
OU 01 60 88 10 11

PAR TELEPHONE :

AVANT LE 18 OCTOBRE
(16 1) 60 89 31 31
APRES LE 18 OCTOBRE
01 60 89 31 31

PAR COURRIER :

58, RUE DE PARIS
91100 CORBEIL

Tous les prix sont TTC sauf erreur typographique pour la durée de la parution, dans la limite des stocks disponibles. CD Lyre SARL au Capital de 160 000 F

Nom: .... Adresse: ....
Prénom: .... Code Postal: .... Ville: ....
Tél. ....

Produits	Prix
Frais d'envoi	
Total	

Réglement : Chèque à l'ordre de CD LYRE
o Chèque o Mandat
o Contre remboursement + 38 F
o CarteBleue _ _/_ _ Date d'exp.
N°-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-

Signature.

o Je certifie être majeur+signature (pour les CD rom charme)

Frais d'envoi : 32 F (France metropolitaine) colissimo j+2. Materiel : 60F frais envoi
France éco j+5 : 24 F DOM -TOM -CEE : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD

Jeux Crack !

EN DETRESSE

Au pays de la manette enchantée, "Il était une fois, une bande de copains, toujours prêts à donner un coup de main. Quand vinrent les âges sombres, Jack alla trouver son ami l'alchimiste, dans son antre enfumé.
- Comment dois-je procéder maître? s'enquit le jeune aventurier - La procédure est simplissime, répondit le vieil homme. À l'aide de cette plume d'oie magique, porte sur le parchemin tes interrogations et réponds à celles de tes amis, puis achemine le tout à : Magick Joystick, En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex."

Questions

STONEKEEP (PC-CD)

Après avoir vaincu les créatures de l'ombre et délivré le dragon, je me retrouve bloqué dans le niveau des «anciens». Jusque-là, mon parcours a été le suivant : Entrance to stonekeep, Ruins of stonekeep 1&2, Sewers beneath stonekeep, Sharga mines 1&2, To the temple, Temple of throggi, Feeding grounds 1&2, Drawen fortress, Ice caverns, Gates of the ancients, The pits. Actuellement, mes deux compagnons Skuz et Enigma ne me sont pas d'une grande aide. Il semblerait que je sois bloqué sur les deux derniers niveaux. J'ai tout exploré dans les moindres recoins, récupéré tous les objets... Le seul indice dont je dispose est une énigme qui stipule : "The center is the key". Sur la carte "Gates of the ancients", le centre apparaît clairement, mais je ne vois aucune issue possible. Où se trouve le passage au niveau suivant ? Comment y accéder ? De même, je m'interroge toujours sur le mystérieux Wahooka. Un détail a dû m'échapper, et je tourne en rond. Pouvez-vous m'aider ?

Réf.: N°7501, Emmanuel

LOST IN THE TIME (PC)

J'ai un petit problème dans Lost in the Time. Je suis bloqué à l'intérieur de la maison, à côté de la cheminée. Il y a un renfoncement qui sonne creux. Que faut-il faire pour ouvrir ce passage ? Et la cheminée, comment faire pour l'allumer ? Puis pour le tuyau d'arrosage, comment fabriquer de la fibre de verre ? Qui peut m'aider ? Merci d'avance.

Réf.: N°7502, Sébastien

MYST (PC-CD)

Je me trouve bloqué dans une île. Il s'agit de l'île où se trouve une sorte de labyrinthe, d'où on doit sortir avec une navette sur rails. Je ne trouve pas la sortie, et ne comprends pas le mécanisme du système d'ouverture des portes. Je vous serais extrêmement reconnaissant de m'indiquer la solution à mon problème.

Réf.: N°7503, Benoît R.

KYRANDIA 3 (PC-CD)

Je suis coincé, depuis un bon moment, sur l'île des chats. En effet, même si j'ai en ma possession les six pierres précieuses, je bute sur l'énigme des statues. Merci à celui ou celle qui prendra la peine de m'aider.

Réf.: N°7504, La Hache Vertbois

DISCWORLD (PC)

Dans Discworld, je suis bloquée juste avant l'act IV. Pour me débloquer, j'ai lu la soluce apparue dans le Joystick n° 62. J'ai tout recommencé depuis le début (ce qui n'est pas une mince affaire, car même avec les soluces sous les yeux et en connaissant le jeu par cœur, il est long !) et suivi les indications : il y est conseillé de prendre la décalcomanie en faisant le zouave au bout d'une ceinture en caoutchouc. Puis : «Acte IV. Revenir sur la place après l'animation, prendre la clé sur lady Ramkin...» Je reviens donc à la place. Et là, rien. Enfin, quand je dis rien, c'est-à-dire les mêmes zoulous qu'avant. Et pas plus de lady Ramkin que de Bill Clinton ou de reine Elisabeth. Please, s'il vous plaît, bitte, por favor, y aurait-il une âme charitable qui pourrait me décoincer ? A-t-on besoin de la bourse, du masque et du caca-mouflage (je crois qu'il y a encore un autre objet, mais je ne m'en rappelle pas) ? Si oui, comment les avoir ?

Réf.: N°7505, N.T.M.

SPACE QUEST 5 (PC)

Je suis en difficulté dans la base, juste après l'examen. J'ai bien réussi ce dernier en pompant honteusement sur mon camarade de droite. Mais une fois posé les trois plots oranges, une espèce de mutant bizarre m'empêche de passer. Comment faire pour arriver à sortir de la base ? Que faire aussi après que le Goliath m'ait attaqué ? J'ai plusieurs objets dont je ne connais pas l'utilité : fusible de rechange, pièce pour la supralumière, argent. Je ne sais pas non plus comment rendre mon vaisseau invisible. Merci pour les renseignements.

Réf.: N°7506, James, Alex

CYBERIA (PC)

Je m'énerve dans Cyberia, aussi j'espère que vous pourrez m'aider. Voilà mon problème : après avoir posé le Cyberia près de la base secrète, il m'est impossible de trouver le mot de passe pour rentrer dans la salle des ordinateurs. Comment dois-je faire ?

Réf.: N°7507, Gwen

LEISURE SUIT LARRY 5 (PC)

Dans LSL5, je suis bloqué dans le building «K-RAP», à un des moments du jeu où l'on incarne Patti. Il y a une porte que je ne peux pas ouvrir car il faut un code d'accès que je ne connais pas. Y a-t-il quelqu'un qui puisse me dire comment ouvrir cette porte, ou bien ce qu'il faut faire dans la pièce où je suis bloqué ?

Réf.: N°7508, Dok

SIMON LE SORCIER (PC)

Au secours, à l'aide ! J'adore les jeux d'aventure, mais je suis nul. Résultat : je suis coincé en début de jeu. Dans SLS, comment faire pour avoir de l'argent, entrer dans la mine des nains (j'ai la barbe mais pas le mot de passe), trouver la baguette du nécromancien ?

Réf.: N°7509, Un sorcier débutant



Réponses

OPERATION STEALTH (PC)

Réf.: N°6505, Yann

Voici ce que tu dois faire dans la base sous-marine, à partir du moment où tu as ligoté le garde dans la salle de bains (prends vêtements, verre, etc.). Sors de la salle, va vers le bas. Actionne la porte et entre. Là, explore tous les tiroirs et ramasse les objets. Il faut disposer des tampons vierges et des lacets. Sors de la salle et utilise les lacets sur toi. Va à droite et passe la porte. Actionne le débarras et récupère le canot de sauvetage. À présent, actionne les vêtements. Prends l'ordre de mission, remplis le verre à la fontaine puis sors de la pièce. Va vers le haut, un homme demande un verre d'eau. Va en haut puis à gauche, passe la porte et utilise le verre d'eau sur l'homme. Comme il a le dos tourné, il est facile de voler le tampon. Retourne à la fontaine. Mets le tampon sur le tampon encreur et tamponne l'ordre de mission. Sors de la salle et va vers le haut. Place-toi très près du dactyloscope. Actionne le paquet de cigarettes, actionne une cigarette (pas la 4e !). Utilise le papier sur le verre et l'empreinte sur le dactyloscope. Passe le couloir, mets l'ordre de mission tamponné dans la boîte aux lettres. Voilà, tu peux franchir la barrière laser. Bonne chance pour la suite !

James

HEXEN (PC)

Réf.: N°6901, Philippe D.

Cher aventurier, j'ai une solution à ton problème, même si elle est un peu bestiale : tricher ! Hexen est suffisamment dur au niveau des énigmes pour qu'on puisse se débloquer de cette manière sans honte. Dans la version complète du jeu, il te suffira donc de taper le code LOCKSMITH (en QWERTY bien sûr) pour disposer de toutes les clefs. Si tu désire trouver par toi-même les fameuses clefs en question, utilise le code CASPER pour traverser les murs. Pour le mode "invincible", tape SATAN.

La Hache Vertbois

THE LAST DYNASTY (PC-CD)

Réf.: N°7205, Nicolas

Tu n'arrives pas à trouver de niveau 3, parce qu'en fait, il n'y en a pas. À partir du moment où tu trouves le circuit imprimé sur le bureau, voici ce qu'il faut faire :
Sors de la salle de repos; va dans la 2e salle du labo (là ou as détruit le robot à l'aide du laser); Gauche, Avance, Av., A, A, Droite ; monte les escaliers; D, A, A, A, A; utilise la carte imprimée sur le lecteur gauche et la carte magnétique sur le lecteur droit; touche le clavier; Recule, G, A; va vers la sortie; ouvre la porte; D, A, D; monte les escaliers; A, G, A, G; clique sur le centre de transfert; mets la carte magnétique dans le lecteur, le bracelet dans l'autre; tapote le clavier, ton bracelet est mis à jour; recule, A, D, A; ouvre la porte; A, D, A, A; ouvre la porte de l'ascenseur; descends puis sors puis G, A; va vers le pylône; utilise le vérin sur l'armoire; déplace l'armoire; va au niveau - 2, G, A; prends le trépied, recule, G; monte et sors de la salle, A, D, ouvre la porte; utilise le trépied sur le vérin et place l'ensemble devant le bouton de l'ascenseur. Tu vas devoir faire vite ! Clique le vérin et enclenche la minuterie, R, monte et sors; A, A, monte les escaliers; D, A, A, A, D, A, A, A, D, A, A, (la porte rouge), A, A, utilise la télécommande et le crochet; à nouveau la télécommande puis A, D, niveau -1, D, A ,G, A, A, G, G, vers le pylône, vers le niveau -2, A, G, va sur le contrepoids de l'ascenseur; D, A, D, D, A, G, entre dans l'ascenseur.
À partir de là, c'est du tout cuit.

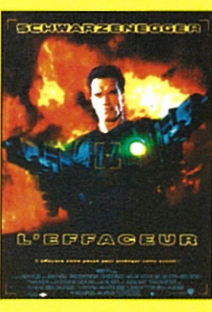
Dok

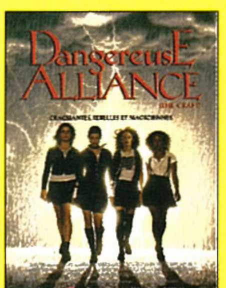
DUKE NUKEM3D (PC)

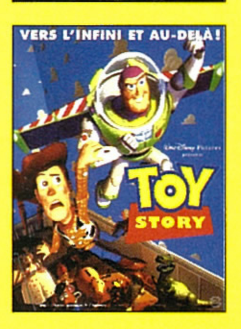
Réf.: N°7402, Jim Mulder

V'là de l'exclu. ! Tous les niveaux secrets de Duky Duke 3D, V. complète 1.3D ! On est prêt ? On avale son p'tit steroid ! On enclenche le Devastator... Let's kick some ass ! Dans la première histoire (L.A. Meltdown), on accède au 1er niveau secret à partir du 4e niveau «Toxic Dump». Il faut se retrouver dans la rivière souterraine toxique verte menant à la fin du niveau. Vos bottes protectrices vont en prendre un coup, mais laissez-vous charrier par le courant en regardant le mur de gauche. Tiens, tiens, une crevasse ! Un petit coup de RPG ou une grenade, et boum ! Let's go to «Launch Facility». Dans la deuxième histoire (Lunar Apocalypse), il y a deux niveaux secrets. Le premier peut être atteint à partir du 5e niveau «Occupied Territory». Terminez d'abord le niveau. Si tout va bien, vous venez de repeindre le mur avec les tripes des Boss de fin de niveau. Dans la pièce où flotte une projection holographique de crâne verdâtre. Placez-vous sur l'espèce de pont au milieu, et levez les yeux. Damned ! Quel crétin a collé un interrupteur si près du plafond ? Bang ! Bang ! Un p'tit coup de flingue. Ho, ho... que vois-je dans le mur ? Branchons l'aspirateur, ou plutôt le Jetpack et fonçons vers «Spin Cycle». Vous avez piétiné les vilaines trognes d'envahisseurs jusqu'au 8e niveau «Dark Side»? Essayez «Lunatic Fringe». Pour l'atteindre, quand vous serez arrivé à la salle au «monolithe» noir, avec les cosmonautes à moitié bouffés, placez-vous en face du monolithe et regardez en haut à droite. By Jove ! Une crevasse... Explosez-moi tout ça au RPG. Et welcome to the niveau secret. Dans la troisième histoire (Shrapnel City), il y a également deux niveaux secrets. L'accès au premier se trouve dans le 5e niveau «Movie Set»: Allez au plateau de cinéma décoré du grand radar. Actionnez la pancarte USA taggée... Jackpot ! Go, go, «Tier Drops» go! Le dernier niveau secret «Freeway» s'atteint à partir du 8e niveau «Hotel Hell». Allez vous baigner à la piscine et traversez la cascade encadrée des 2 braseros. Hé, Hé... un mécanisme d'autodestruction. Mais, mais ? ces traces de sang sont à la taille exacte de ma main ??? Oups, j'ai failli oublier le 2e niveau secret de l'histoire 1 : «Faces of Death». Pour y aller, lancez le jeu par DUKE3D /V1 /L7 (essayez aussi /L8). Pour en revenir au scaphandre spatial utilisable, il existe une mention à ce sujet dans USER.CON, mais je ne crois pas qu'il serve dans le jeu. Bonne chasse, it's hour to chew bubble gum...

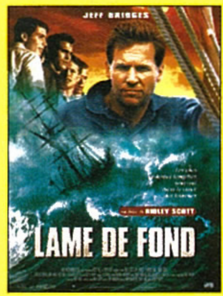
Chris Nukem 4D



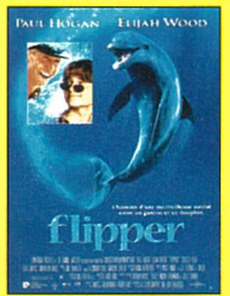






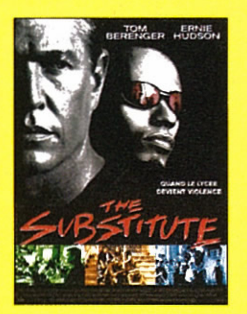






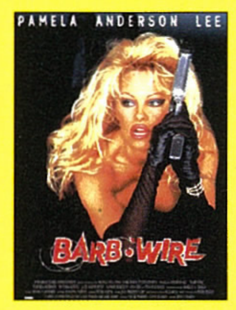


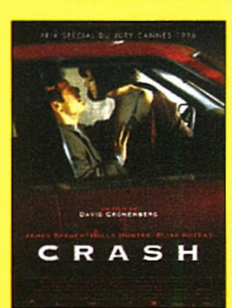












Sélectionnez et recevez gratuitement*

votre affiche sur disquette

d'un film actuellement sur les écrans



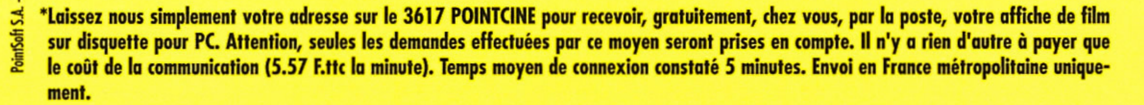
Lille

en composant le

3617 PointCiné

5.57 FTTC LA MINUTE

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061


*Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 POINTCINE pour recevoir, gratuitement, chez vous, par la poste, votre affiche de film sur disquette pour PC. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Il n'y a rien d'autre à payer que le coût de la communication (5.57 F.ttc la minute). Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement.

Jeux Crack!

REPONSE MICRO

Tout va mal ? Courage... Redonnez l'espoir à votre copain Jojo l'ordinateur. Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques en détail. Après tout, peut-être est-il encore temps. Écrivez à : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

PROGRAMMATION EN C

Pour apprendre à programmer, le C et ses émanations diverses (C++...) sont plutôt à éviter, à moins d'aimer les attaques frontales ou d'être suffisamment motivé. Bien que ce soit le langage de choix des développeurs «pro», il demande d'être aguerri à la programmation ; en revanche, il permet d'exploiter à 100 % un ordinateur, et les programmes compilés en C sont très rapides (un peu moins que ceux assemblés). L'assembleur est ce qui se fait de plus puissant, rapide et efficace en occupation mémoire. Puisque là on travaille directement avec les instructions gravées dans le microprocesseur. En revanche, comme on travaille avec les fonctions élémentaires, créer de gros programmes évolués est beaucoup plus fastidieux et long. Il n'est donc actuellement utilisé que pour de petits programmes, voire pour optimiser les parties critiques en vitesse ou nécessitant un contrôle très précis du hardware d'un programme en un autre langage (oui, on peut parfois mixer les genres : Langage Machine + C, L.M. + PASCAL...). De plus, un programme écrit pour un type de processeur n'est pas forcément compatible avec un autre (un prog. en assembleur 68030 ne peut marcher sur un Pentium). À l'inverse, les programmes en langage évolué (C, PASCAL...) s'affranchissent du type de processeur et sont plus facilement adaptables d'une machine à l'autre. L'un des plus simples langages reste le Basic. Il en existe diverses moutures (le QBASIC est livré d'office avec DOS). Le Visual Basic Microsoft est plutôt réussi (pour une fois qu'on peut dire du bien de Microsoft !). Assez puissant et simple d'emploi, il permet l'usage des ressources de Windows en «mâchant» une grande part du travail. Vous pourriez vous tourner vers le PASCAL. Ce langage est supérieur au Basic au niveau structuration, tout en restant facilement compréhensible (en étant un peu angliciste). Les programmes compilés en PASCAL sont presque aussi «bons» que ceux en C. Si la Bill Corp vous donne des boutons, les produits Borland ont toujours été d'excellentes alternatives (voir leur C++, Turbo PASCAL, PASCAL DELPHI) sans oublier ceux des autres marques (Symantec, Watcom, etc.). Il existe bien d'autres langages (Cobol, Fortran, Lisp, Forth, ADA, etc.), mais actuellement le gros de la troupe des programmeurs se cantonne autour des 4 précédemment cités.

REMPLACER INTEL PAR UN AMD

En général, cela ne pose pas de problème pour les modèles 5 V, on peut directement remplacer un 486 DX 33 par le DX2 66 ou par un DX 80 en montant la fréquence bus à 40 MHz. C'est plus problématique pour la classe des processeurs aux performances proche du Pentium, car déjà ils fonctionnent en 3,3 V et les anciennes cartes mères sont en 5 V. De plus, ils peuvent intégrer des fonctions non disponibles dans les processeurs Intel (cas de l'AMD DX4 120 et de son option de cache Write Back interne). Il faut donc dans ce cas disposer d'une carte mère avec un BIOS adapté au type de processeur que vous comptez utiliser.

MÉMOIRE SUPÉRIEURE ?

La mention "mémoire supérieure" qui apparaît lorsque vous tapez MEM sous DOS correspond aux 384 Ko juste au-dessus des 640 Ko de "mémoire de base". Aux temps héroïques, les microprocesseurs géraient moins de mémoire (les 8088/8086 ne disposaient que d'un Bus d'adressage sur 20 bits soit 1 Moctet, les choses n'ont évolué qu'avec l'apparition du 80286 et ses 16 Mo adressables !). Microsoft pensait qu'on ne dépasserait jamais les 640 Ko de mémoire utilisateur ; et donc DOS fut conçu avec une vision d'avenir étriquée, qu'il a malheureusement conservée très longtemps pour les sacro-saintes (grrr...) raisons de compatibilité. La zone au-dessus des 640 Ko restant réservée au système d'exploitation pour divers composants du système non accessibles utilisateur mais consommant de la mémoire. On y trouve donc le BIOS (en mémoire morte ROM, en général), des pages de mémoire graphique, des zones d'entrée/sortie, etc. Aujourd'hui, on dépasse largement 1 Mo de mémoire vive. Ce qui fait que cette zone mémoire s'est retrouvée entièrement recouverte par de la mémoire vive. Évidemment, utiliser cette mémoire posait problème, car à certains endroits il existait déjà des occupants. On a donc contourné le problème en utilisant seulement les parties non utilisées, dans ces 384 Ko (en y déplaçant le DOS par DOSHIGH ou en y mettant divers drivers en UMB par LOADHIGH). Notez que certaines cartes mères ont des options de «memory remaping» (voir options du SETUP) qui permettent de récupérer la mémoire supérieure complètement en déplaçant à des adresses moins gênantes le BIOS et tutti quanti. Quant à la gestion de la mémoire paginée (EMS), si vos programmes l'utilisent, le meilleur paramètre à utiliser avec EMM386 est RAM (l'ordinateur créera alors de la mémoire paginée uniquement en cas de besoin). Il est normal que selon les options d'EMM386, la taille de mémoire supérieure varie : en effet, ce dernier en utilise justement une partie pour gérer la mémoire paginée quand elle lui est réclamée.

PROBLÈMES DE PATH

Après une mise à jour DOS ou après avoir déplacé des répertoires sur votre disque, vous n'arrivez plus à lancer directement certains programmes pourtant présents sur votre disque dur. Il s'agit sûrement d'un problème de PATH (chemin d'accès. PATH tapé seul sous DOS affiche les chemins activés) ne correspondant plus à la position physique des programmes. L'instruction PATH de l'AUTOEXEC.BAT définit tous les chemins où l'ordinateur ira chercher automatiquement les programmes à exécuter, quel que soit le répertoire de départ. Si vous êtes sur l'unité E: et tapez CHKDSK, l'ordinateur va aller tout seul dans le répertoire C:\DOS et lancer le logiciel demandé si dans l'instruction PATH l'accès au répertoire C:\DOS est spécifié. Vous avez bien sûr le droit de rajouter à la ligne PATH les répertoires contenant vos programmes usuels. Exemple de PATH : PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;E:\WORD;D:\UTIL;D:\TOOLS; D:\COMP\PKZIP;C:\BAT

CD-ROM ET GRAPHISME SACCADÉ

Normalement, à partir des lecteurs CD-ROM quadruple vitesse, les problèmes de ralentissement d'affichage et d'animations dus au chargement devraient être très réduits. Si vous y êtes confrontés, essayez les astuces suivantes :
1) Ouvrez plus de canaux d'accès au fichiers : modifiez la valeur de FILES dans le CONFIG.SYS du DOS (mettez 40).
2) Essayez de mieux configurer le driver de CD-ROM (ils comprennent parfois un cache mémoire, auquel cas allouer plus de mémoire augmente les performances).
3) Changez de driver CD-ROM pour un plus récent.
4) Utilisez un cache mémoire (sous DOS 6.22, SMARTDRIVE dispose d'une option pour cacher le CD-ROM).
5) Copiez les animations sur disque dur (radical).
6) Utilisez un accélérateur logiciel genre CDSPEED (en pratique, à l'heure ou l'on trouve des lecteurs 6X autour de 400 F, il vaut mieux investir dans l'achat d'un nouveau lecteur). Ces recettes s'appliquent évidemment aux lecteurs plus lents, mais elles ne transmuteront pas un humble X2 en fringant octuple vitesse.

SON AIGU CONTINU, JEUX ET MIDI

Avec une Sound Blaster 16 équipée d'une extension MIDI, il arrive en effet qu'avec d'anciens jeux, la musique Midi finisse par se transformer en une note aigue continue assez désagréable (cas classique également avec d'autres cartes sonores). Si vous n'avez pas de conflit d'adresse ou d'interruption (le programme TESTSB16 fourni avec la SB 16 est utile pour les détecter), c'est qu'il s'agit du jeu qui gère mal la musique MIDI ; le plus simple est alors d'employer le son FM standard.

MON DISQUE S'EST FORMATÉ TOUT SEUL !

Il est extrêmement rare qu'un disque dur se formate tout seul (heureusement !). Si vous êtes sûr de ne pas avoir fait de fausse manipulation (FORMAT est une instruction dangereuse, employez UNDELETE et UNFORMAT du DOS pour essayer de rattraper les dégâts, si c'est le cas), il y a une chance non négligeable que vous soyez confronté à un problème de virus. Dans ce cas, il faut créer une disquette système sur une autre machine «saine» et vous procurer un antivirus, lui aussi sur une disquette saine. Protégez en écriture vos disquettes. Bootez sur la disquette système (il faut que le SETUP soit configuré en boot sur A: en premier, vous remettrez le boot prioritaire sur C: une fois le problème réglé). À présent, lancez l'antivirus et «réparez» le disque. Si vous avez de la chance, vous récupèrerez peut-être une partie des données une fois le virus détruit, en utilisant PCTools ou équivalent.

PC PLANTÉ DANS LES JEUX DOS !

Il peut y avoir de très nombreuses causes au blocage subit de jeux. C'est un problème assez classique rencontré avec les jeux utilisant le «DOS extender DOS4GW». La première chose à faire dans ce cas est d'essayer de modifier les paramètres du SETUP. Si lorsque vous désactivez la mémoire cache, tout rentre dans l'ordre, il y a fort à parier qu'il s'agisse d'un problème de SETUP. Si vous disposez d'une option «ALE enable», validez-la, cela peut grandement améliorer les choses. Modifiez également les paramètres touchant à la mémoire vive et au cache (ajoutez des Wait States et essayez des Cycle de lecture plus lents). Bien entendu, il faut faire varier un à un les paramètres et tester systématiquement. De même essayez de désactiver la «mémoire shadow». Si vous utilisez un processeur exotique (NextGen, etc.), validez l'option «alternate instructions» du SETUP si elle existe. Ce type de problème peut également être provoqué par une panne de la mémoire vive : imaginez qu'un seul bit soit grillé, cela suffirait à corrompre les données et à provoquer des plantages aléatoires. Pour tester les problèmes mémoire, il faut utiliser un logiciel qui dispose d'un test bit à bit (il va tester individuellement chaque bit mémoire, ce qui peut prendre du temps !) comme Checkit ou Norton Utilities. Autre méthode, remplacer vos barrettes mémoire par des barrettes OK. Certains virus provoquent également des plantages sournois, donc vérifiez votre système à ce sujet. Bien d'autres possibilités existent, suceptibles de planter un logiciel :
1) Une taille mémoire vive insuffisante à la bonne exécution : dans ce cas, il faut créer une disquette de boot minimale ne chargeant en mémoire que le strict nécessaire (vous trouverez facilement une ample documentation à ce sujet)
2) Un logiciel endommagé : les disques durs étant ce qu'ils sont, il arrive de temps en temps qu'un bit (voir plus) «saute» tout à fait naturellement ; dans ce cas, une réinstallation vient à bout du problème.
3) Une incompatibilité logicielle ou matérielle : votre programme peut très bien ne pas supporter tel type de carte graphique peu courante ou tel utilitaire pourtant si pratique lancé au préalable. Pour l'incompatibilité logiciel, même méthode qu'avec les problèmes mémoire, démarrez sur une config minimale (essayez de retirer EMM386 du config.sys). L'incompatibilité matérielle est plus difficile à cerner. Contactez l'importateur du jeu ou mieux (quand on a Internet) l'éditeur. Il existe peut-être un patch ou une nouvelle version du jeu prenant en compte le problème.
4) Un logiciel buggé : eh oui, un programme, quel qu'il soit, est toujours imparfait, et des plantages peuvent en découler. À moins que vous soyez capable de patcher vous-même le problème, là encore une seule solution : la recherche de patches, mises à jour ou nouvelles versions. On peut citer en exemple toute une série de logiciels ludiques fonctionnant parfaitement sur 486 (Lands of Lore...), mais refusant toute collaboration avec les machines Pentium.

Reportage

Mr POMME DE TERRE

J'reviens de Londres. Les Anglais, y trinquaient avec de grosses chopes sur les terrasses des pubs. En les matant, j'entendais résonner en moi l'appel de la bière... "Viens boire une mousse... hum... une mousse toute fraîche... viens...". J'ai bien failli me laisser happer, mais pas question, j'étais là pour Discworld2 ! Le premier Discworld avait fait date, on me promet que le second sera son digne successeur. Je lâche ma pinte et accours illico presto.



Un monde ma

Discworld, ça ne vous dit rien ? Peut-être avez-vous entendu parler du jeu... Mais les bouquins de Terry Pratchett, vous connaissez ? J'imagine que non. Leur diffusion en France est quasi confidentielle. Pourtant, posez la question à n'importe quel Anglais, il bondira comme un damné. Là-bas, Discworld est un succès énorme, comparable à celui du Seigneur des Anneaux. C'est dire l'importance que représente ce projet pour Perfect Entertainment, les développeurs de l'excellent Discworld1, qui nous concoctent en ce moment même Discworld2. L'une des aventures les plus attendues de la rentrée.

IL ÉTAIT UNE FOIS, DANS UN MONDE LOINTAIN ET PLAT...

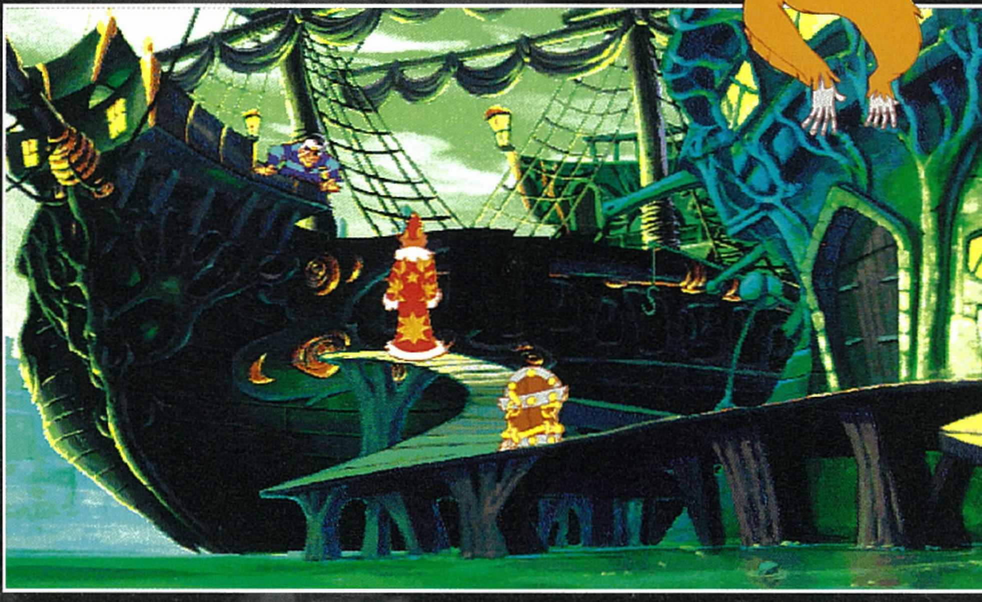
C'est l'histoire de Rincevent le sorcier, élève de la célèbre Université de l'Invisible. Les camarades et les professeurs de Rincevent aiment polémiquer et tergiverser, mais s'accordent unanimement sur un unique point : Rincevent est le plus minable sorcier de l'univers. Alors on évite Rincevent le nul, Rincevent la honte, mais parfois, quand il y a une mission vraiment désagréable, voire extrêmement périlleuse, on se souvient soudain de son existence, et c'est à lui qu'on la confie.

Rincevent, il est vrai, est parfaitement armé pour les missions dangereuses, car il possède un remarquable instinct de survie engendré par sa profonde lâcheté. Il présente également un don inné pour les langues et sait hurler "Pitié, ne me tuez pas !" dans une centaine de langues et dialectes. Rincevent n'a pas d'amis – ça facilite les adieux – et son seul compagnon est un coffre avec des jambes, qui le suit fidèlement partout où son maître va risquer sa peau à deux balles. Rincevent, ce minable, ce sera vous.



LA MORT EST AU PLUS MAL

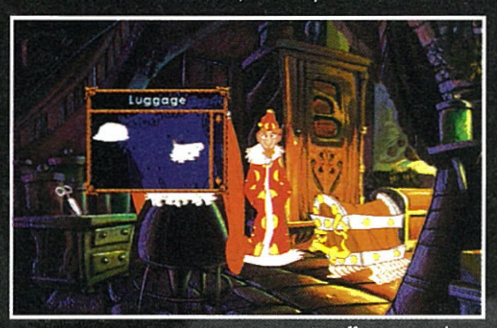
L'histoire commence dans la salle où Rincevent s'essaye encore une fois à une expérience magique : la fabrication d'une bombe. Fait exceptionnel, l'invention marche, mais La Mort, qui passait par là au moment de l'explosion, se retrouve grièvement blessée et donc dans l'incapacité de faire son travail. L'arrêt de travail de la Mort cause d'immenses problèmes sur le Disque-Monde : les milliers de morts quotidiens ne meurent plus comme ils devraient le faire et hantent la planète, profitant, l'un les tripes à l'air, l'autre une



Tout commence ici, un marin vous insulte. Dans la version anglaise, il parle avec un horrible accent français, référence à peine voilée à "Sacré Graal" des Monty Python.



Rincevent, un héros passablement libidineux.



Le coffre, votre seul pote.

DiscWorld2

gique et plat



Image de solitude. Rincevent erre dans les rues avec pour seul ami un coffre avec des pieds.



Le système de dialogues sera basé sur les émotions. Le joueur choisira entre répondre par une sale vanne ou répondre méchamment en passant par la stupéfaction, etc.



Ce gars à la mine patibulaire est croque-mort. Un secteur en crise depuis que la Mort est en congé maladie. En anglais, il hurle "Bring up your dead !"... Ça me rappelle quelque chose, ça aussi. Discworld2 est définitivement un soft pythonien.

hache plantée dans le crâne, de ce surplus de vie qui leur est miraculeusement offert. Le conseil des sorciers se réunit aussitôt en session extraordinaire et prend la décision de confier au responsable de cette catastrophe, Rincevent, vous, le rôle de La Mort. Vous voici donc avec un petit boulot d'intérimaire sur les bras.

À MANGER POUR LES YEUX, À BOIRE POUR LES OREILLES

En arrivant chez Perfect Entertainment, le premier truc qui me saute à la gueule est une énorme pile de cartons entreposés au beau milieu du couloir. Ils contiennent les 20 000 celulloïds dessinés à la main par les studios d'Annah Barbera. Le travail de 50 dessinateurs : toutes les animations de Discworld2 qu'il a ensuite fallu scanner, retravailler et colorier une à une sur Silicon Graphic Indigo. Un boulot de dingo. Les animations en 3D ont également était faites sur Silicon Graphic, en utilisant le logiciel Soft Image. Ça donne quoi ? Des sprites tout droit sortis d'un cartoon, et des séquences cinématiques qui peuvent sans rougir porter le nom de dessins animés.

UN GIGA DE TEXTES

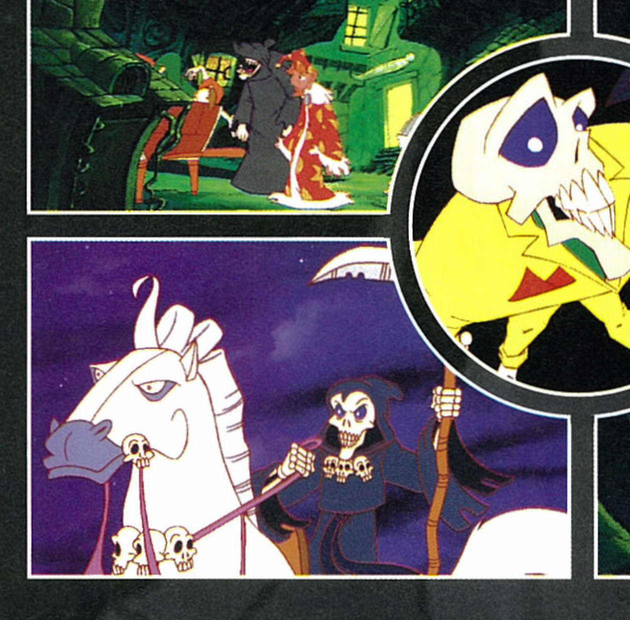
Greg Barnett, directeur du projet, a également mis l'accent sur les bruitages et musiques de son jeu. Rob Lord, musicien, m'explique que le plus dur n'a pas été de composer les orchestrations des séquences cinématiques, mais plutôt les musiques qui tournent en fond lorsqu'on joue : "Pour finir Discworld2, il faudra au moins une centaine d'heures à un joueur moyen. Il était très important que les musiques ne soient ni stressantes, ni ennuyeuses.". Le résultat final est un mélange de Badamenti (Twin Peeks) et de Danny Elfman (les Simpsons, Beetle Juice), très réussi à mon goût. L'autre boulot de fou concerne le mixage bruitages/musiques/doublages. Il faut dire que Discworld2, sur deux CD, contient un giga de paroles et que le scénario dialogué fait 30 cm d'épaisseur. On disait des aventures de nouvelle génération qu'elles étaient aussi lourdes à mener à bien que le sont les dessins animés ; il semble que cela devienne encore plus compliqué aujourd'hui.

SUR PC CD-ROM
ÉDITÉ PAR PSYGNOSIS
DÉVELOPPÉ PAR PERFECT ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

En voici justement, des morts. Le premier a été pendu, mais ça ne l'empêche pas de boire des coups. Le second est tellement décomposé, qu'on voit son âme au travers. Et le troisième, lui, n'est pas un mort. C'est "l'homme au canard", un type mystérieux avec un canard sur la tête.







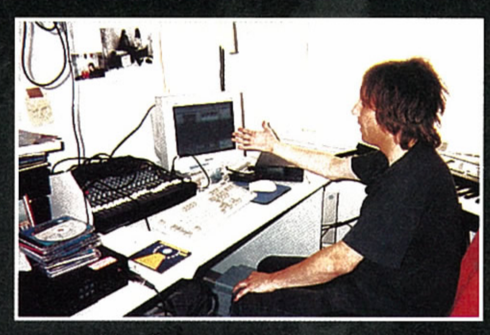
Entretien avec Greg Barnett,

grand manitou, créateur et directeur des projets Discworld 1 & 2, anglais, donc fan de criquet, et roux.



Joy : Quoi de neuf dans Discworld 2 par rapport au premier ?
Greg Barnett : Techniquement, bien des choses. Les ordinateurs ont évolué, nous aussi. Cet épisode propose de véritables animations conçues image par image avec les mêmes techniques de celluloïds que pour un dessin animé traditionnel, à la seule différence qu'au final, au lieu de les filmer, on les a scannées. Ce sera en haute résolution, avec une musique en son digital. Ludiquement, on n'avait pas mal reproché au premier Discworld sa difficulté, alors que paradoxalement, sa très longue durée de vie avait été appréciée. Nous avons tenté de concilier ces deux facteurs. La difficulté, dans Discworld 2, sera croissante au fur et à mesure qu'on progressera. Qui plus est, l'interface ne répondra plus à une action impossible tentée par le joueur par "Ça ne peut pas marcher" ou "Vous ne pouvez pas faire ceci". Le programme aura toujours une réponse adéquate qui orientera sensiblement le joueur. Mais le jeu n'en sera pas écourté pour autant, et il faudra au moins une centaine d'heures pour en venir à bout.
Joy : Ça doit représenter un énorme boulot de concevoir une aventure aussi longue.
Greg Barnet : Chez nous, quatre programmeurs, deux musiciens, un directeur artistique, un producteur et puis moi (NDLR : Greg Barnet est scénariste et directeur du projet) avons bossé en permanence sur Discworld 2, pendant près de deux ans. Chez Annah Barbera, il a fallu 50 animateurs pour dessiner les étapes intermédiaires.
Joy : D'ailleurs, graphiquement aussi le jeu a beaucoup évolué. Les personnages sont très différents, plus stylisés.
Greg Barnet : Oui, on voulait une esthétique plus marrante, plus cartoon pour mieux coller à l'univers de Terry Pratchett. Comme je vous le disais, on a confié les animations aux studios Annah Barbera. Les personnages, eux, ont été retravaillés par un designer qui bosse pour Disney et Amblin (la boîte de Steven Splielberg). Les décors sont toujours fait maison, ici, chez Perfect Entertainment.
Joy : Comment s'est passé la collaboration avec Terry Pratchett ?
Greg Barnet : Le plus grand souci de Terry Pratchett était que l'on respecte l'univers qu'il a créé. Il s'est énormément attaché à ce qui pourrait apparaître comme de tous petits détails. Par exemple, là où il a le plus insisté, c'est pour que la reine des elfes soit brune. Ça lui semblait inconcevable qu'une femme méchante soit autrement que brune. (NDR : ce type doit connaître mon ex). Sinon, la collaboration a été beaucoup plus simple que pour le premier épisode : maintenant, nous commençons à être très familiers avec l'univers de Discworld. Nous avons aussi donné une version finale des dialogues à Terry, qui les a retravaillé en y ajoutant des vannes de son cru.
Joy : Une conclusion ?
Greg Barnett : Pas le temps. Y a un match de cricket à la télé.





Mark Bandola, effets spéciaux : "Comment voulez-vous que je bosse convenablement avec un écran 15 pouces ?".



DISCWORLD, LES LIVRES

C'est L'Atalante, une petite maison d'édition, qui diffuse Discworld en France. Vous devriez néanmoins pouvoir vous procurer les fameux bouquins de Terry Pratchett assez facilement : une héroic fantasy, délirante cousine de Jack Vance ("Cugel l'astucieux") et de Douglas Adam's ("Guide du routard galactique").
"Le Disque-Monde est plat et se déplace à dos de quatre éléphants géants (eux-mêmes juchés sur la carapace de la gigantesque tortue stellaire la Grande A'Tuin), bordé par une chute d'eau qui se déverse éternellement dans l'espace.
Les savants ont calculé que les chances d'exister d'un phénomène aussi manifestement absurde sont de une sur un million. Mais les magiciens, eux, ont calculé que les chances uniques sur un million se réalisent neuf fois sur dix."
(Extrait de "Mortimer", de Terry Pratchett. Traduit de l'anglais par Patrick Couton. Éditions L'Atalante.)

ERIC IDDLE, UN PYTHON POUR DISCWORLD 2

Eric Idle. Glups ! J'arrive plus à avaler ma salive. Le vrai Eric Idle, celui des Monty Python. Y en a, c'est Mick Jagger ou John Lennon leur idole, moi c'est Eric Idle. Sur la version anglaise de Discworld 1 & 2, il a prêté sa voix au héros du jeu. Mais sur la version française, ce sera la voix de Roger Carel. Ça change. Tant pis pour ma pomme. En revanche, Eric Idle a composé et chanté une chanson spécialement pour Discworld 2 qui sera dans le jeu français et... dans le prochain CD de Joy ! Par déontologie, je dois hélas avouer que je ne l'ai pas rencontré, mais heureusement, l'éditeur nous a fourni une interview "clef en main". Mais un jour je rencontrerai mon idole.

Question : Comment fait-on pour obtenir une chanson original d'Eric Idle ?
Eric Idle : C'est en fait très facile. Au départ, les gars de Perfect Entertainment voulaient simplement utiliser "Alway Look on the Bright Side of Life", que j'avais écrite pour La Vie de Brian. Je leur ai demandé pourquoi ils ressortaient cette vieille chanson, alors que je pouvais en écrire une nouvelle. Ce qu'ils désiraient, c'était une chanson qui vende la mort. Ça me faisait rire, et je l'ai écrite très vite. Mais il m'a fallu des mois pour composer la musique. C'est mon vieil ami Tom Scott qui l'a produite. On l'a enregistrée en live, avec quinze saxophonistes pour obtenir un son genre "show de Las Vegas".
Q : Vous êtes un familier du monde de la micro ?
E.Idle : Oui, j'aime mon ordinateur, un Gateway 2000, et comme j'écris sur traitement de texte depuis des années, il m'est devenu totalement indispensable, particulièrement pour re-lire et ré-écrire. Je suis aussi un fou de l'e-mail qui me permet de rester en contact avec tous mes amis débiles dispersés sur la planète. Et puis il y a la PythOnline, sur le Web. Vous pouvez m'y écrire (http : www.pythonline.com). On en profitera pour vous soutirer un max de pognon, en vous proposant de rejoindre le Monty Python Spam Club, ou en vous vendant des tee-shirts.
Q : Prochaine révolution dans la micro, la réalité virtuelle. À quoi pensez-vous l'utiliser ?
E. Idle : Pour mater le cricket.



PAR MORGAN

LucasArts à la conquête de l'ouest



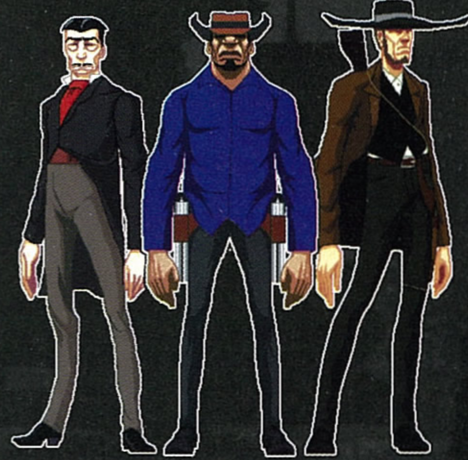




Après Dark Forces, LucasArts réutilise un moteur 3D pour créer un jeu d'action sur le thème du western. Un choix très original et un challenge de taille. En exclusivité, découvrez le making of de Outlaws.







Outlaws

Soleil levant, poussière de sable, bagarre au saloon, duel dans la rue principale, braquage de banques à la dynamite... nous avons tous un jour rêvé d'incarner un personnage de jeu vidéo sur le thème du western. Jusqu'à maintenant, le nombre de produits proposés était plutôt restreint et pauvre. LucasArts a mis le pied à l'étrier et s'est lancé dans un challenge de taille : la réalisation d'un jeu d'action 3D sur ce thème.

ELLE TE PLAIT, MA SŒUR, GRINGO ?

Vous incarnez un maréchal retraité qui avait décidé de vivre paisiblement avec sa petite famille, et de subsister en cultivant la Terre. Seulement voilà, un riche propriétaire terrien sans scrupule a récemment réussi à obtenir les plans de construction du chemin de fer. Cupide et sans scrupule, celui-ci essaye de s'approprier les terres situées sur le passage de la ligne, pour y construire des villes à fort pouvoir lucratif. Là dessus, comme dans Joe Walsh et une bonne centaine d'autres westerns, des hors-la-loi tuent votre femme et votre fils. Pris de panique, ils brûlent votre maison et enlèvent votre fille, se protégeant d'éventuelles représailles. Ce qui ne devait être qu'un coup de main parmi tant d'autres s'est transformé en un véritable drame pour le maréchal. Évidemment, après avoir enterré votre femme, vous décidez de partir à la poursuite des gringos et de sauver votre fille.

Le jeu est une succession d'épisodes vous permettant de retrouver les dix hors-la-loi qui ont fait le coup... Chacun vous permettra d'obtenir des informations vous menant au final vers votre fille et le "grand méchant". Loin d'être un tendre, le maréchal retrouvera son caractère combatif, ses réflexes au revolver et une attitude d'être à sang-froid. Une geste dans laquelle son mental se perdra et où, seule rédemption possible, vous devrez lutter contre vos sentiments de vengeance, de violence tout en y associant la passion pour votre fille. Le moins que l'on puisse dire au regard de ce scénario, est qu'il est tout droit dans la lignée des bons westerns où figurent John Wayne ou Clint Eastwood.

Pour venir à bout de ces brutes épaisses, une huitaine d'armes seront à votre disposition : colt 45, shotgun, fusil Winchester, dynamite, mitrailleuse Gatling.

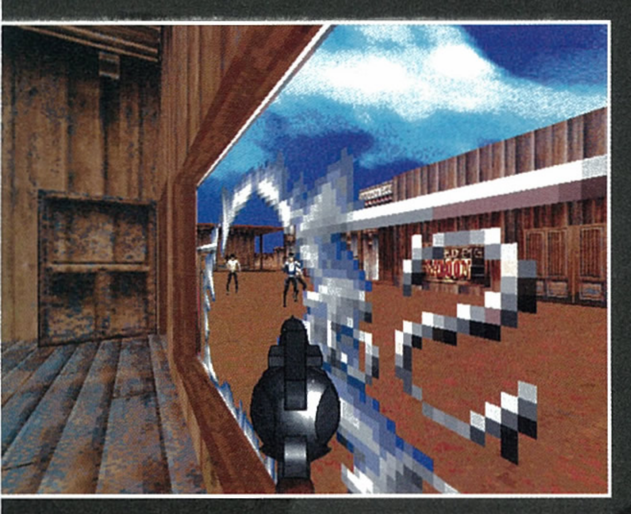


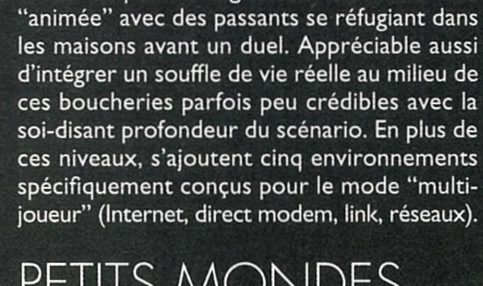


ON PEINE AVEC LA 3D ?

Le moteur du jeu reprend celui de Dark Forces (3D) et celui de Rebel Assault (2D). Le premier permet des effets de transparence à travers les vitres, d'interagir avec le décor, de regarder le décor en haut ou en bas, de se baisser, de courir, de marcher en canard, etc. Pas complètement optimisé pour le moment, le moteur 3D n'apportait rien de plus par rapport à la concurrence. Le deuxième permet de gérer l'interaction de scènes cinématiques à n'importe quel moment du jeu.

C'est au travers de neuf zones différentes que vous devrez progresser : mine, ville fan-

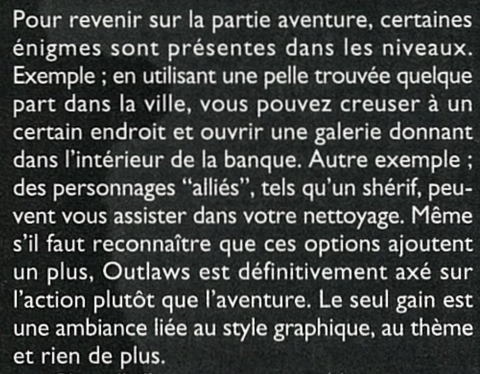




tôme, train en marche, etc. Il aurait été appréciable de pouvoir agir aussi dans une ville "animée" avec des passants se réfugiant dans les maisons avant un duel. Appréciable aussi d'intégrer un souffle de vie réelle au milieu de ces boucheries parfois peu crédibles avec la soi-disant profondeur du scénario. En plus de ces niveaux, s'ajoutent cinq environnements spécifiquement conçus pour le mode "multijoueur" (Internet, direct modem, link, réseaux).

PETITS MONDES MAIS AMBIANCE PRÉDOMINANTE





Pour revenir sur la partie aventure, certaines énigmes sont présentes dans les niveaux. Exemple ; en utilisant une pelle trouvée quelque part dans la ville, vous pouvez creuser à un certain endroit et ouvrir une galerie donnant dans l'intérieur de la banque. Autre exemple ; des personnages "alliés", tels qu'un shérif, peuvent vous assister dans votre nettoyage. Même s'il faut reconnaître que ces options ajoutent un plus, Outlaws est définitivement axé sur l'action plutôt que l'aventure. Le seul gain est une ambiance liée au style graphique, au thème et rien de plus.

C'est d'ailleurs un point problématique car Jedi Knight, en cours de réalisation aussi mais par une autre équipe, semble bien plus avancé technologiquement. Et s'il faut reconnaître que l'objectif de ces deux produits n'est pas le même, il semblerait toutefois que Outlaws ne réponde pas aux espérances aventure/action des concepteurs. Sachant toutefois que le développement est loin d'être terminé, espérons que le nombre





de niveaux grossira et que le moteur 3D sera amélioré.

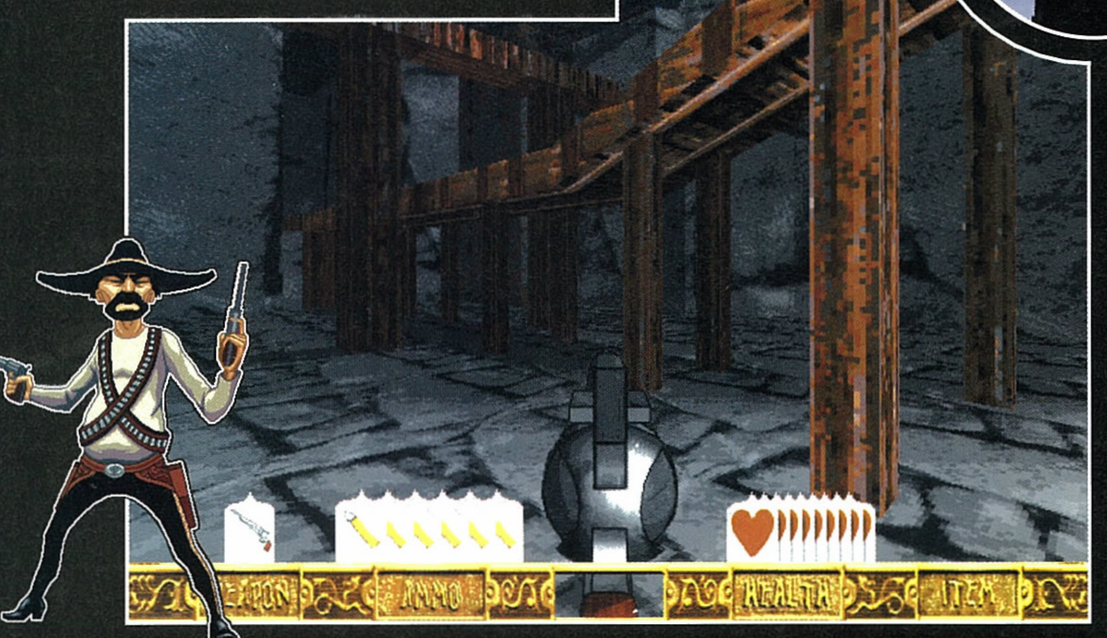
La grande force du jeu est sans aucun doute son thème. Totalement novateur, il permet de renouveler le style des jeux d'action 3D. La bande-son, par exemple, intègre peu de musiques mais énormément de bruitages : souffle du vent, notes d'harmonica, bruits de bottes, etc. Tout est réuni pour vous intégrer dans un vrai Sergio Leone.

DES SÉQUENCES CINÉMATIQUES À LA FULL THROTTLE

Pour renforcer cette idée, nombre de séquences cinématiques absolument sublimes rythment le jeu. Un coup de pistolet pour tuer un ennemi, et hop, une séquence plein écran apparaît révélant que vous n'avez touché que son pistolet. Un mélange habile et graphiquement très stylisé. Longs bras, énormes yeux, peaux burinées, expressions de visage très marquées, plans de caméra très variés, gros plans extrêmes, bref un vrai western spaghetti.

Conçus en 3D puis redessinés par la suite "à la main", les personnages sortent tout droit d'une bande dessinée. Intégralement en Super VGA, le graphisme est assez réussi. On peut regretter toutefois les effets de pixellisation en approchant trop près d'un mur. La gestion graphique des ennemis utilise une technique de sprites 2D avec 8 faces. Résultat des courses, ils sont presque aussi beaux que des personnages en 3D, alors qu'en fait cette technique permet d'accélérer le scrolling de l'écran et de multiplier le nombre d'ennemis par niveau sans surcharger la mémoire.

Espérons donc que d'ici décembre, date de sortie prévue pour la version Windows 95, Outlaws répondra à nos espérances. Pour le moment, il faut tout de même reconnaître que le challenge relevé est plutôt réussi. Une version DOS et une version Macintosh verront le jour quelques mois plus tard.



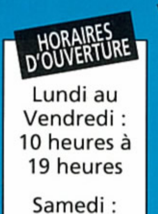
EDITEUR : LUCASARTS
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
FORMAT : WINDOWS 95
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.

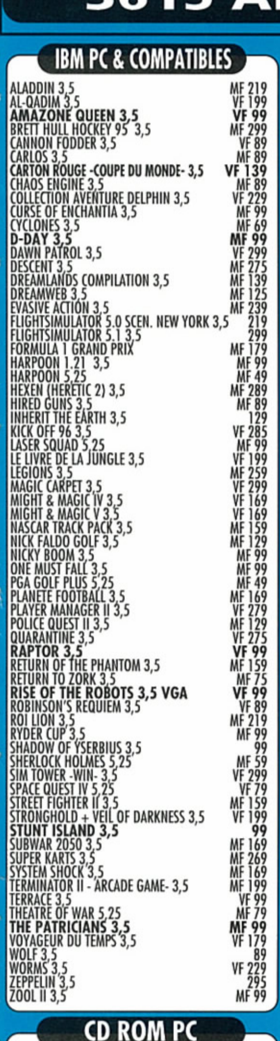
45, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX
Tél.: **01 39 87 09 90** - Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :
3615 ALLGAMES*WIAL 2,23 FF mn



Lundi au Vendredi : 10 heures à 19 heures
Samedi : 10 heures à 15 heures





IBM PC & COMPATIBLES

ALADDIN 3,5	MF 219
AL-QADIM 3,5	VF 199
AMAZONE QUEEN 3,5	**VF 99**
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 299
CANNON FODDER 3,5	VF 89
CARLOS 3,5	MF 89
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE- 3,5	**VF 139**
CHAOS ENGINE 3,5	MF 89
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 99
CYCLONES 3,5	MF 69
D-DAY 3,5	**MF 99**
DAWN PATROL 3,5	VF 299
DESCENT 3,5	MF 275
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 125
EVASIVE ACTION 3,5	MF 239
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	219
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3,5	299
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
HARPOON 1.21 3,5	MF 99
HARPOON 5,25	MF 49
HEXEN (HERETIC 2) 3,5	MF 289
HIRED GUNS 3,5	MF 89
INHERIT THE EARTH 3,5	129
KICK OFF 96 3,5	VF 285
LASER SQUAD 5,25	MF 99
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
LEGIONS 3,5	MF 259
MAGIC CARPET 3,5	VF 299
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 159
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 129
NICKY BOOM 3,5	MF 99
ONE MUST FALL 3,5	MF 99
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 49
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5	VF 279
POLICE QUEST II 3,5	MF 129
QUARANTINE 3,5	VF 275
RAPTOR 3,5	**VF 99**
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 159
RETURN TO ZORK 3,5	MF 75
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	**VF 99**
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 89
ROI LION 3,5	MF 219
RYDER CUP 3,5	MF 99
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	99
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 59
SIM TOWER -WIN- 3,5	VF 299
SPACE QUEST IV 5,25	VF 79
STREET FIGHTER II 3,5	MF 159
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 199
STUNT ISLAND 3,5	**99**
SUBWAR 2050 3,5	MF 169
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SYSTEM SHOCK 3,5	MF 169
TERMINATOR II - ARCADE GAME- 3,5	MF 199
TERRACE 3,5	VF 99
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE PATRICIANS 3,5	**MF 99**
VOYAGEUR DU TEMPS 3,5	VF 179
WOLF 3,5	89
WORMS 3,5	VF 229
ZEPPELIN 3,5	295
ZOOL II 3,5	MF 99

CD ROM PC

3-D ULTRA PINBALL	MF 325
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ABSOLUTE ZERO	VF 299
ABUSE	**TEL**
ACTION SOCCER + JOYPAD	VF 269
ACTION SOCCER EURO 96	VF 199
ACTUA SOCCER	VF 299
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	VF 399
AFTER LIFE	**TEL**
AH-64D LOGBOW	**VF 359**
AIR POWER	VF 349
AIR POWER + TAPIS SOURIS	119
AL-QUADIM	**VF 99**
ALBION*	**VF 349**
ALIEN INCIDENT	VF 249
ALIEN ODYSSEY	VF 285
ALIEN TRILOGIE*	**MF 329**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 79
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 319
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
AMERICAN CIVIL WAR	**TEL**
ANGEL DEVOID*	**VF 349**
ANVIL OF DAWN	MF 309
APACHE LONGBOW	VF 289
ARCHIMEDEAN DYNASTY	**TEL**
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	MF 369
ARENA*	**MF 119**

CD ROM PC

ARENA 2 -DAGGERFALL-*	**VF 349**
ARMORED FIST	MF 119
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	MF 299
ATTACK STACK (9 CD)	269
AU COEUR DU DEBARQUEMENT	**TEL**
AZRAEL'S TEAR*	**MF 349**
BAD MOJO	VF 329
BATTLE CRUISER 3000 AD*	**MF 249**
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	VF 359
BATTLEGROUND : GETTYSBOURG	**VF 349**
BATTLEGROUND : WATERLOO*	**VF 359**
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BEDLAM	**VF 279**
BENEATH A STEEL SKY	VF 119
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 299
BERMUDA SYNDROME	**VF 319**
BIG RED RACING	VF 299
BIOFORGE	VF 119
BITMAP BROTH. COMPILATION	MF 119
BLAM MACHINEHEAD	**TEL**
BRAIN DEAD 13	VF 299
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	199
BURIED IN TIME	VF 299
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	**VF 299**
CANNON FODDER II	VF 129
CAPITALISM	**TEL**
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	**VF 119**
CASINO DE LUXE	MF 289
CHAOS CONTROL	VF 289
CHAOS ENGINE	MF 195
CHESS SYSTEM TAL*	**VF 359**
CHRONICLES OF THE SWORD	VF 329
CIVILIZATION	VF 189
CIVILIZATION II	**VF 349**
CIVNET	VF 289
CLANDESTINY	**TEL**
CLOSE COMBAT	**TEL**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	**VF 309**
COMANCHE	VF 119
COMMANCHE 3*	**VF 349**
COMMAND & CONQUER (*WIN 95)	**VF 349**
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	VF 149
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 199
CONGO	MF 349
COMPLETE TENNIS	**TEL**
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CONQUEST OF THE NEW WORLD	VF 359
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	129
CRUSADE	VF 349
CRUSADER : NO REGRET	**TEL**
CYBERIA II	VF 359
CYBER SPEED	VF 349
CYBERSTORM MISSION FORCE	**TEL**
CYCLEMANIA	VF 99
D	VF 339
DARK FORCES	VF 229
DAY OF THE TENTACLE	VF 119
DAWN OF DARKNESS*	**VF 279**
DAWN PATROL	MF 129
DEADLINE	**VF 259**
DEADLOCK*	**VF 299**
DECATHLON	**VF 289**
DELTA V	MF 119
DESCENT	MF 279
DESCENT II	MF 399
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS	VF 299
DIABLO*	**VF 359**
DIE HARD	**TEL**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	99
DOGZ*	**VF 119**
DOMINION	**TEL**
DOOM II	VF 359
DOWN IN THE DUMPS*	**VF 299**
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	**VF 119**
DREAMWEB	MF 119
DUKE NUKEM 3D	VF 289
DUNE	VF 129
DUNGEON KEEPER *	**VF 349**
DUNGEON MASTER II	VF 239
EARTHSIEGE II -WIN 95-	MF 319
EARTH WORM JIM 1+2	VF 299
ECCO LE DAUPHIN	MF 259
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EURO MANAGER 96	**TEL**
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EURO SOCCER 96	VF 329
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	129
EVIDENCE	**TEL**
EXTREME PINBALL	VF 285

CD ROM PC

F1 GRAND PRIX II	**VF 335**
F22 LIGHTNING 2*	**VF 349**
FADE TO BLACK	**VF 119**
FANTASY GENERAL	VF 349
FAST ATTACK -SIERRA-	VF 289
FATAL RACING	MF 289
FIFA INTERNAT. SOCCER	VF 119
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 289
FIGHTER WING	MF 319
FIRE FIGHT	MF 279
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FLIGHTSHOP	MF 349
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	119
FLIGHT UNLIMITED	**VF 189**
FOOTBALL LTD.	VF 279
FOOTBALL MANAGER 96-97	**TEL**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD -LA LEGENDE-	VF 279
FORT BOYARD -LE DEFI-	VF 269
FRANKENSTEIN	VF 399
FRONTIER COMPILATION	MF 299
FSFX	VF 289
FULL THROTTLE	VF 239
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT	**VF 109**
GABRIEL KNIGHT II	VF 399
GEARHEADS PC/MAC	VF 229
GENDER WARS*	**MF 279**
GENE MACHINE	**VF 279**
GENESIA	VF 139
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS 3	VF 129
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 169
GOLDEN GATE KILLER*	**VF 249**
GRAND PRIX MANAGER	VF 299
GREG NORMAN GOLF -WIN-	VF 299
GUILTY	VF 139
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARD LINE	**VF 289**
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HARVESTER	**VF 319**
HEART OF DARKNESS	**TEL**
HEIMDALL II	VF 129
HELLFIRE ZONE	MF 199
HERETIC -SHADOW OF THE SERPENT RIDER-	MF 299
HEROES OF MIGHT & MAGIC	VF 349
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299
HEXEN DEATH DATA	MF 169
HI-OCTANE	VF 189
INCA 2*	**VF 109**
HIND*	**VF 359**
INDIANA JONES IV	VF 119
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 109
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	199
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	119
JUDGE DREDD	MF 329
JUMP RAVEN	MF 259
JUNGLE STRIKE	MF 149
KARMA*	**VF 289**
KICK OFF 96	VF 289
KINGDOM O'MAGIC	**TEL**
KING'S QUEST VI	MF 129
KING'S QUEST VII	VF 249
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR	VF 309
L'ENTRAINEUR DATA'S	**TEL**
L'AFFAIRE MORLOV	VF 279
LABYRINTH OF TIME	MF 119
LANDS OF LORE	MF 129
LANDS OF LORE II	**TEL**
LEMMINGS 3D	MF 329
LES GUIGNOLS DE L'INFO	**VF 349**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**VF 319**
LIGHTHOUSE	**TEL**
LINKS LS	**MF 339**
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 119
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 299
LOST EDEN	**VF 119**
LOST IN TIME 1 + 2	VF 129
L-ZONE -WINDOWS-	279
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 175
MADDEN NFL 96	**TEL**
MAGIC CARPET PLUS	VF 199
MANIC KARTS	VF 179
MANTIS	MF 299
MARCO POLO	VF 289
MASTER OF DIMENSION	**TEL**
MASTER OF MAGIC	VF 169

CD ROM PC

MASTER OF ORION II	**TEL**
MAXIMUM ROAD RACE	MF 209
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MEGAPAK 3 (12 CD)	239
MEGA RACE	MF 129
MEGARACE II	**VF 319**
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 99
MIGHT & MAGIC TRILOGIE	**VF 269**
MIRAGE -WIN-	259
MONKEY ISLAND 2	VF 119
MONOPOLY	VF 289
MORTAL COIL	MF 249
MORTAL KOMBAT 3	MF 299
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING	VF 119
NAVY STRIKE	**MF 119**
NBA JAM	MF 339
NBA LIVE 96	VF 355
NEED FOR SPEED SPEC. EDT	MF 349
NHL HOCKEY	MF 99
NHL HOCKEY 96	VF 359
NHL HOCKEY 95	MF 119
NINE -THE LAST RESORT-	**TEL**
NOCTROPOLIS	VF 129
NORMALITY INC.	VF 329
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	199
OFFENSIVE	VF 289
OLYMPIC GAMES	**VF 279**
OLYMPIC SOCCER	**VF 279**
OUTPOST*	**VF 109**
PACIFIC ISLAND	MF 129
PANDORA DIRECTIVE*	**VF 379**
PHANTASMAGORIA	**VF 389**
PINBALL 3D VCR	MF 219
PINBAL 95 WIN-MAC	VF 159
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST 4	VF 119
POLICE QUEST SWAT	**VF 349**
POOL CHAMPION	319
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	VF 299
POWER DRIVE	MF 179
PRAY FOR DEATH	VF 159
PRIMAL RAGE	MF 159
PRISONER OF ICE	VF 229
PRIVATEER	MF 119
PRIVATEER : THE DARKENING	**TEL**
PROJECT NOMAD	MF 199
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	MF 369
PSYCHOTRON	MF 299
QUAKE	**VF 339**
QUARANTINE	MF 129
QUEST & FUN	MF 169
RALLYE*	**MF 119**
RAVEN PROJECT	MF 279
RAYMAN	VF 289
REBEL ASSAULT	149
REBEL ASSAULT 2	VF 359
RED ALERT*	**VF 319**
RED GHOST	VF 319
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 99
RETURN FIRE	MF 319
RIPPER	**VF 299**
RISE 2	MF 339
ROAD RUSH	**TEL**
ROBERT E. LEE CIVIL WAR GENERAL	**TEL**
ROBINSON'S REQUIEM	VF 99
ROBOCOP 3	MF 139
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M*	VF 349
SAIL SIMULATOR 2.1	MF 339
SAM & MAX	VF 159
SAMPRAS EXTREME TENNIS	VF 289
SANDWARRIORS	**TEL**
SCORCHER	**TEL**
SCREAMER	MF 249
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET MISSIONS	VF 269
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 119
SENSIBLE GOLF	MF 259
SENSIBLE W.O. SOCCER EUROPEAN CHAMPS. EDT.	VF 219
SETTLERS II	**VF 349**
SHANGAI -GRANDS MOMENTS-	VF 359
SHANNARA	MF 329
SHELLSHOCK	VF 279
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 269
SILENT HUNTER	VF 349
SILENT STEEL	**VF 299**
SILENT THUNDER -WIN -	**VF 319**
SILMARILS HISTORY (10 JEUX)	VF 219
SIM CITY 2000	VF 239
SIM CITY 2000 -COLLECTION- WIN	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 99
SIM CLASSIC II	VF 319

CD ROM PC

SIM TOWER	VF 329
SLIPSTREAM 5000	VF 199
SPACE BUCKS -WIN-	VF 289
SPACE HULK II	MF 359
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 299
SPACESHIP WARLOCK	MF 269
SPEED RAGE	MF 279
SPUD	VF 249
SPYCRAFT	**TEL**
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STARDUST SUPER EDITION	MF 99
STAR FIGHTER 3000	**MF 269**
STARFLEET ACADEMY	**TEL**
STARS DU FOOT 96 COMPIL. (8 JEUX)	MF 279
STAR TREK : DEEP SPACE 9	**TEL**
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK : JUDGEMENT RITES	VF 119
STEEL PANTHERS	VF 329
STEEL PANTHERS II	**TEL**
STING : ALL THIS TIME	MF 279
STONEKEEP	VF 355
STREET FIGHTER II	MF 99
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 239
STRIKER 96	**MF 279**
SUKHOI SU-27 FLANKER	VF 289
SUPER KARTS	VF 149
SUPERSKI PRO	MF 129
SUPER STARDUST	MF 149
SUPER STREET FIGHTER II	MF 259
SWIV	**TEL**
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYNDICATE WARS	**VF 329**
TEAM F1	**TEL**
TEMPTATION COMPILATION	299
TERMINAL VELOCITY	229
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-	MF 329
TERRA NOVA	**VF 319**
TFX	MF 139
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 299
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	**VF 119**
THE DARK EYE	VF 349
THE DIG	VF 375
THE HIVE -WIN 95-	MF 299
THE HORDE	99
THEME HOSPITAL	**TEL**
THEME PARK	VF 119
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	119
THIS MEANS WAR	VF 349
THORIN'S PASSAGE	VF 359
TIE FIGHTER COLLECTION	**VF 229**
TIME COMMANDO	**VF 349**
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 239
TILT	MF 259
TOONS TRUCK	**TEL**
TOSHINDEN BATTLE ARENA	MF 269
TOP GUN -MICROPROSE-	MF 349
TOTAL MANIA	**TEL**
TRACER*	MF 189
TRACK ATTACK	VF 299
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95-96	VF 289
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
UNIVERSE	MF 119
UNREAL	**TEL**
URBAN RUNNER	VF 349
US NAVY FIGHTER	VF 119
VIKING CONQUEST	**VF 289**
VIRTUA FIGHTER -XIN 95-	MF 329
VIRTUAL CHESS PLATINUM	VF 339
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 269
WARCRAFT II	VF 359
WARCRAFT II DATA	**VF OU MF 169**
WARHAMMER -WIN 95-	**VF 329**
WARHAMMER DARK CRUSADERS	**TEL**
WARRIORS	VF 279
WAR WIND	**TEL**
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	VF 349
WETLANDS	MF 239
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299
WING COMMANDER 1	MF 129
WING COMMANDER 2	MF 119
WING COMMANDER 3	VF 149
WING COMMANDER 4	VF 419
WIPE OUT	MF 239
WITCHAVEN	MF 299
WITCHAVEN II	MF 229
WHITE LINE COMP.	VF 269
WOODRUFF*	**VF 109**
WOLFPACK	**MF 119**
WORLD RALLY FEVER	VF 219
WORMS	**VF 249**
WORMS REINFORCEMENT DATA	VF 129

CD ROM PC

X-WING COLLECTOR	MF 239
Z	**VF 309**
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZIDANE FOOTBALL	VF 319
ZONE RAIDERS	VF 289
ZOOP	MF 239
ZORK NEMESIS*	**VF 359**
ZORRO	MF 199

AMIGA

ALADDIN A1200	VF 129
HIRED GUNS	MF 89
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
LE ROI LION A1200	VF 135
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96	239
SPERIS LEGACY A1200	MF 239
VIROCOP	MF 169
WAXWORKS	VF 89

DEMANDEZ LA LISTE DES DERNIERS JEUX AMIGA !!!

PC CD ROM CHARME

Réservé aux Adultes

ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT PC-MAC	VF 229
ASIE INTERDITE PC CD MAC	VF 269
BAD GIRLS PC-CD	169
BETTY PAGE PC-MAC	VF 269
CLUB SEX PARTNERS PC-MAC	**MF 249**
CYBER XPERIENCE PC-CD MAC	MF 339
CYBERIX PC-CD MAC	VF 329
DAYDREAMS PC-MAC	MF 199
DEBORAH MANGA PC-MAC	MF 309
DIVA X-REBECCA-	MF 269
DRAGHIXA INTERACTIVE	329
FANTASCENES VOL. 1 PC-MAC	**269**
FRANKENSEX PC-MAC	**VF 159**
INTERVIEW DE PAULINE	VF 299
LATEX : THE GAME PC-CD MAC	MF 339
LA VILLA PC-MAC	VF 299
L'ECOLE DE LAETITIA -WIN-	VF 269
LES FILLES DE MIKE ANCHER PC-MAC	MF 199
LES FILLES DE ALDO BERGMAN PC-MAC	MF 199
LOLO FERRARI CD PC-MAC	VF 229
MAD PARADOX	MF 199
MANGA TITS PC-WIN- MAC	249
NIPPON OBSESSIONS 2 PC-MAC	**MF 239**
NIPPON OBSESSIONS 3 PC-MAC	**MF 229**
NIPPON OBSESSIONS HOT GUIDE	**MF 59**
OBSESSIONS CACHEES VIDEO	MF 219
PARIS NU 1900 B.E. PC-MAC	MF 339
PARIS X 1900 B.E. PC-MAC	MF 339
PASSEPORT X ... BUDAPEST	VF 249
PRIVATE INVESTIGATOR PC-WIN	VF 329
PORNMANIA	VF 279
SCANDAL PC-WIN-	249
STRIP POKER PRO	VF 259
TABATHA INTERACTIVE PC-MAC	299
TABATHA VS DRAGHIXA PC-MAC	**VF 329**
TABOO 12 PC-MAC	MF 199
VIRTUAL VALERIE 2	MF 289
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE PC-MAC	VF 339
ZARA WHITE -TEMPLE DE L'AMOUR-	VF 299

EDUCATIFS ET CULTURELS

ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CEZANNE CD PC MAC	129
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
FRANCOIS MITTERAND 1916-96 CD PC	239
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 1	299
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	299
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
PARIS CD PC	299
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
VAN GOGH CD PC	149

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

VOLANT GRAND PRIX THRUSTMASTER	**TEL**
GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	439
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	569
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2-THRUSTMASTER-	1149
VOLANT FORMULA T2+ F1GRAND PRIX II	VF 1399
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	899
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	239

RCS PONTOISE B 393 461 082

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT — France : 31 F ⟶ Livraison 24/48 h
DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h ➜ pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom...
Adresse...
....Tél : ....
Code postal.........................Ville ....

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

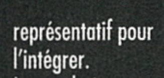
Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement
❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire...............................

JOYSTICK 10/96

Interview



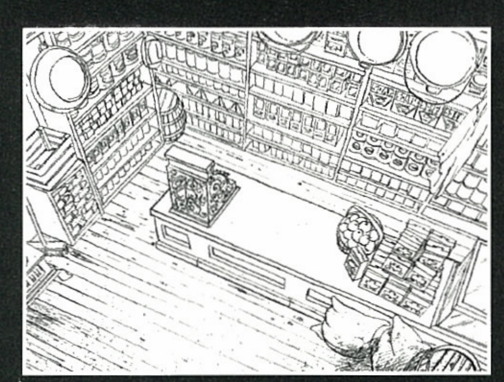


Daron Stinnett
PROJECT LEADER

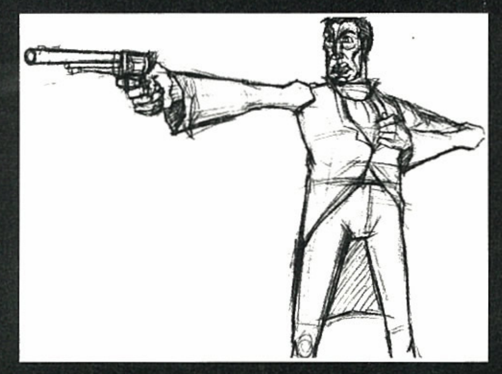
Joystick : Quel a été votre objectif en réalisant Outlaws ?
Daron Stinnett : L'idée était de faire un jeu western d'action, car personne ne l'avait fait auparavant. Démontrer aussi qu'un jeu d'action 3D peut offrir d'autres sensations que "voir, tuer, explosions". En travaillant sur Dark Forces, nous l'avions déjà prouvé. Mais cette fois, je voulais aller plus loin. De plus, cela a été pour nous une opportunité de travailler sur un western, car nous sommes vraiment des grands fans du genre et de Sergio Leone. Il était nécessaire aussi d'intégrer des personnages avec une histoire, plutôt noire en l'occurrence, pour donner une vie au jeu.
Joystick : En aviez-vous marre d'incarner des super-héros sans âme ?
D.S. : En quelque sorte, oui. Toutefois, le western reprend quand même le concept du super-héros, mais l'intègre différemment dans le monde. La psychologie est vraiment très importante. D'où notre choix d'une histoire profonde, basée autour de vieux principes dramaturgiques vieux comme le monde. Au final, vous n'avez pas des tonnes de munitions, d'ennemis à tuer ; quelques tirs suffisent pour descendre un homme. Les niveaux ne nécessitaient pas d'être aussi vastes que dans les jeux du genre, mais d'être vraiment très riches et de privilégier la stratégie. Se cacher, examiner, se faire couvrir par un ami, devient très important et, à mon goût, très intéressant. On est très loin d'un shoot'em up !
Joystick : Pourquoi ne pas avoir intégré les Indiens, les duels ou la cavalerie dans le jeu ? C'est essentiel, dans un western, non ?
D.S. : Pour les Indiens, c'était hors de question : politiquement incorrect (rires) ! Le duel nous a posé de vrais problèmes, mais nous n'avons pas trouvé de moyen jouable et représentatif pour l'intégrer.
La cavalerie ne nous semblait pas indispensable.

Stephen Shaw
CO-DESIGNER AND LEAD PROGRAMMER

Joystick : La première chose qui vienne à l'esprit en regardant Outlaws est que le moteur 3D est inférieur à celui de Jedi Knight. Vous ne partagez pas d'informations pour la réalisation ?
Stephen Shaw : Pas vraiment. En fait les deux jeux sont programmés par des équipes différentes, vu que nos besoins sont différents. Dans le cadre d'Outlaws, nous voulons privilégier l'atmosphère, le côté aventure (dont les scènes cinématiques) et le gameplay. Un code trop action, comme celui de Jedi Knight, ne répondrait pas à nos besoins de ce fait.
Joystick : Outlaws sera l'un des premiers jeux de Lucas Arts développé pour Windows 95. Quels en sont les avantages et les inconvénients ?
S.S. : Le bénéfice de l'interface est que nous n'avons pas à réfléchir sur le matériel spécifique de chaque joueur. Quel carte-son ou CD-Rom possède-t-il ? Sa carte vidéo va-t-elle pouvoir gérer notre affichage graphique ?, etc. On peut se concentrer sur la programmation du jeu. Par contre, avec Windows 95, on perd de la puissance processeur ; donc il faut optimiser le code pour compenser cette perte. En ce qui concerne certaines fonctionnalités spécifiques comme le multifenêtrage, nous n'en tirons pas partie car cela compliquerait la conversion vers d'autres supports (Mac ou consoles).
Joystick : Pensez-vous intégrer les cartes 3D dans votre code ?
S.S. : C'est déjà fait ! En fait, nous avons ajouté beaucoup de drivers pour la gestion de hardware spécifique : cartes vidéo 3D, cartes sonores 3D (effet spatial), casques de réalité virtuelle, joystick particuliers, etc.
Joystick : Pour l'affichage en Super VGA, avez-vous utilisé des techniques comme Under a Killing Moon, dégradant la qualité de l'image en fonction du mouvement pour garder une fluidité d'affichage ?
S.S. : Non, tout le jeu est entièrement en S-VGA. En revanche, pour simplifier le code, toutes les images ont été calculées en VGA puis doublées pour donner du S-VGA. De ce fait, la résolution est là mais les images sont moins gourmandes en mémoire.
Joystick : Est-ce que la pixellisation des décors est due à ce doublement de résolution ?
S.S. : Cela n'a rien à voir. Il est vrai que c'est en approchant très près d'un mur, que des gros pixels apparaissent.
Joystick : Pourquoi ne pas utiliser la technique de Jedi Knight redessinant l'image et créant un effet de flou ?
S.S. : Cette technique est assez intéressante, mais très gourmande en mémoire. Alors comme je vous l'ai expliqué, nous préférons privilégier la fluidité, la rapidité du jeu, le nombre d'ennemis par niveau, le nombre de balles pouvant être tirées en même temps, etc.



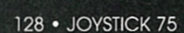






Charlie Ramos
LEAD ANIMATOR

Joystick : Les personnages ont une personnalité très marquée. Pourquoi ?
Charlie Ramos : La majorité des autres jeux dans le genre est très impersonnelle. Dans Doom ou Duke, on ne connaît même pas le nom du héros. Moi je trouvais éclatante l'idée de représenter graphiquement la partie aventure du jeu. Et vu que j'adore le western, il y avait vraiment beaucoup à faire sur le sujet.
Joystick : Votre style est vraiment extra. Avez-vous réalisé pour des comics avant de travailler pour LucasArts ?
C.R. : Entre autres, oui. Je cherche mon inspiration un peu partout. Mais je dois reconnaître que j'aime beaucoup le dessin classique... à la main. Nous avons d'ailleurs mélangé différentes techniques pour garder ce côté expressif des personnages. Ils ont d'abord été modélisés en 3D, pour avoir un bon positionnement dans l'espace et projeter de vraies ombres, puis retouchés ensuite image par image en 2D. C'est un peu long à réaliser, mais le résultat est à mon goût plus probant.
Joystick : Merci.



PAR SEB

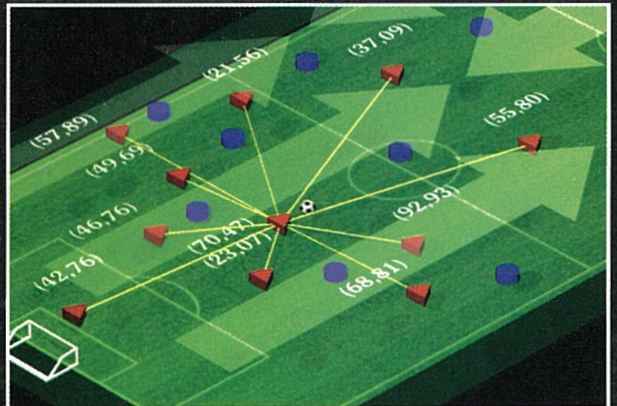
L'équipe d'Electronic Art spécialisée dans les simulations sportives, EA Sports, nous a accueilli pendant une semaine dans ses locaux, à Vancouver, au Canada. Le temps de faire le point sur les nouvelles versions de jeux au passé lourd de succès.

EA Spo
nouvelle f









...rts, ...ournée 97



Après un voyage en avion plutôt pénible, pris entre les effluves d'un club du troisième âge en vadrouille et la programmation de films catastrophiques censés nous détendre (David Hasselhoff qui délaisse son maillot de bain pour enfiler un costume de flic dans lequel il est aussi convaincant que mon chien en danseuse étoile); après ces longues heures, enfin, la descente vers Vancouver où je vais rencontrer les membres d'EA Sports.

Je sais à peu près à quoi m'attendre, c'est devenu une tradition maintenant: tous les ans, peu avant le dernier trimestre, EA Sports lève le voile sur ses dernières créations sportives. Peu de changement dans les titres, seul le nombre à la fin qui change FIFA 96 laissant place à FIFA 97 ou NHL 96 à NHL 97. Prévisible.

Plus intéressants sont les changements apportés aux jeux eux-mêmes, à leurs performances techniques, leur look ou les options proposées. C'est ce que nous allons essayer de découvrir ensemble, dans la joie.

FIFA 97

sur PC CD-Rom
sortie prévue mi-novembre

Sans aucun doute l'une des licences sportives les plus lucratives, la version 96 de FIFA a fait un véritable carton, aussi bien sur PC que sur consoles. On comprend aisément qu'EA Sports pousse ses programmeurs pour qu'ils remettent le couvert chaque année. Et pourtant, dans un domaine aussi précis et bien défini que la simulation sportive, il n'est pas aisé de se renouveler.

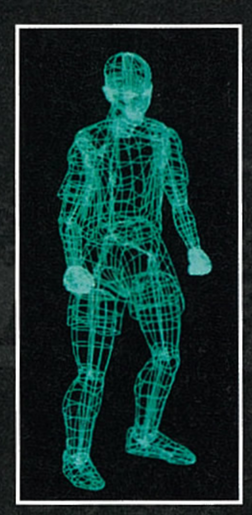
Pour cette nouvelle version de FIFA, Electronic Arts a opté pour la Motion Capture. Et ils n'ont pas invité le fils de leur voisin de palier pour venir faire le guignol devant les caméras de leur studio de capture, puisqu'ils ont carrément fait appel à David Ginola. Mince. Mais les lecteurs de Joystick le savent déjà puisque nous l'avons interviewé rapidement à ce propos le mois dernier, suis-je bête. Le gars Ginola a donc fait tous les mouvements possibles et imaginables que l'on peut admirer sur un terrain de foot. Et vas-y que je coure, que je saute pour faire une tête, que je tacle, que je tire dans toutes les positions, etc. Ces mouvements, grâce au Motion Capture, sont alors rentrés dans des bécanes afin d'animer des footballeurs en 3D qui seront utilisés directement dans le jeu. Grand changement par rapport à FIFA 96, les personnages sont donc des objets 3D alors qu'il s'agissait de sprites dans la version précédente.

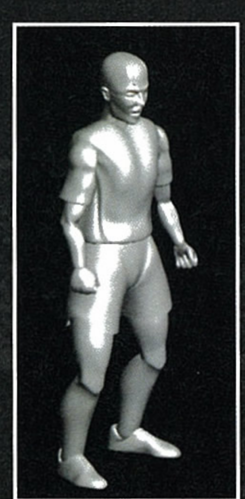


Bref, tout ça pour dire que les animations des footeux sont plus réalistes que jamais. D'autant qu'une technique encore peu utilisée dans le jeu a été développée spécialement par les programmeurs d'EA Sports: le Motion Blending (voir encadré).

Les grandes lignes directrices de FIFA 97 restent les mêmes, c'est surtout visuellement que le jeu a changé. Il y a tout de même quelques coups supplémentaires, ou des façons de tirer différentes et plus précises où l'on visera vraiment où l'on veut tirer, pour tenter des jolies lucarnes. L'intelligence artificielle, par contre, a complètement été retravaillée, et les mouvements des joueurs et leur esprit collectif est vraiment proche de ce que l'on voit dans un vrai stade. Les joueurs contrôlés par l'ordinateur cherchent l'espace, ils tentent de se démarquer. Le gardien de but qui était un peu stupide dans la version précédente, a grandement été amélioré. Vous ne l'aurez plus aussi facilement en tirant de loin, par exemple. Il se place mieux, anticipe, et comprend les règles physiques qui régissent les mouvements du ballon.

Sans être une véritable révolution, le pas de la 3D était déjà bien amorcé par FIFA 96, ce nouveau FIFA a largement de quoi exciter les fans de foot. La version finale prévue pour la mi-novembre nous permettra de confirmer les améliorations point par point.



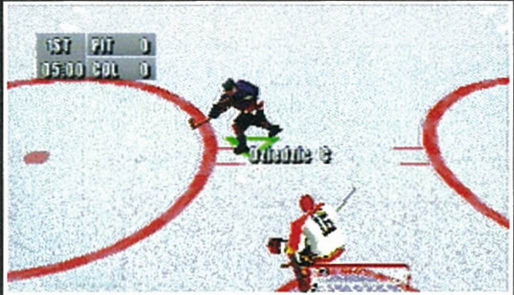


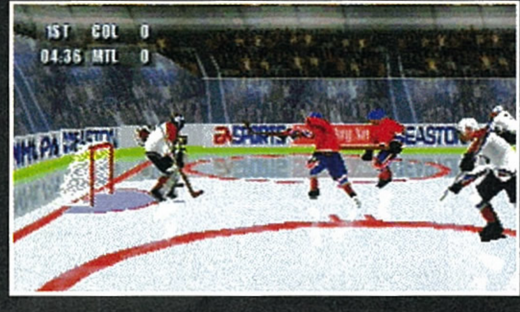


QU'EST-CE QUE LE MOTION BLENDING ?

J'explique, en gros. Prenez un personnage qui marche, tranquille. Le joueur appuie sur un bouton pour le faire courir. Que se passe-t-il ? Si l'animation de la course est lancée tout de suite, le résultat n'est pas très fluide, c'est moche, ça fait des à-coups, le personnage passant de la marche à la course instantanément. Si on attend que l'animation de marche soit terminée avant de lancer celle de course, paf, le personnage ne répond pas assez vite et il y a un délai. Difficile alors de jouer efficacement. Heureusement le Motion Blending arrive au secours des animations Motion Capture. Quand le joueur déclenche une nouvelle anime, hop, la nouvelle se lance en parallèle de la première, aussitôt. Peu à peu les deux animations se mélangent, une animation imaginaire intermédiaire est en fait affichée. L'effet est tout simplement saisissant. Les personnages accélèrent ou ralentissent, sans à-coups, tous les mouvements sont réalistes.
Cette technique utilisée dans le jeu apporte beaucoup à Fifa 97.







NHL 97

SUR PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE EN OCTOBRE

Parions qu'avec cette nouvelle version de NHL, les simulations de hockey sur glace vont nettement gagner en popularité auprès des joueurs.

NHL 96 était déjà sacrément drôle. De toutes façons, j'ai toujours trouvé le hockey sur glace particulièrement adapté à une conversion sur ordinateur: ça va vite, c'est violent et l'espace de jeu n'est pas trop grand, parfait. Mais en faisant un saut chez EA Sports à Vancouver nous nous attendions surtout à être emballé par FIFA 97. Paf, surprise, c'est NHL 97 qui nous en a mis plein la tronche, se plaçant d'un jour à l'autre, à mon avis, comme l'un des softs les plus attendus de cette fin d'année. Carrément.

... et la version quasi finale que nous avons eu entre les mains un peu plus tard (le jeu sort en octobre) n'a fait que confirmer: NHL 97 est un joli chef-d'oeuvre, nom de Dieu.

Tout d'abord, EA Sports possède les droits officiels de la NHL. Ce qui se traduit souvent uniquement par la présence d'un logo sur la boîte de jeu, est ici exploité jusqu'au bout et apporte vraiment. Ainsi, tous les vrais joueurs



Adresse de vente par correspondance inchangée
DELTAROM
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

OUVERTURE DU MAGASIN DELTAROM le 1er Octobre :

65, Avenue Paul DOUMER (RN 13)
92500 RUEIL-MALMAISON
Tél : (1) 34.80.95.00

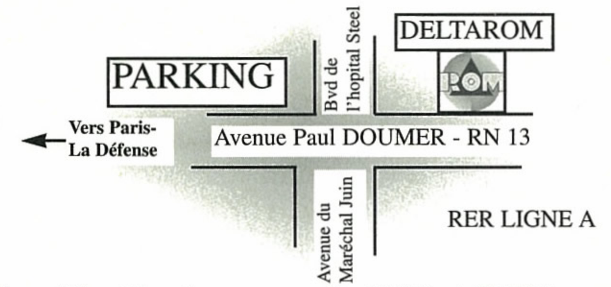
CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

- Aces Over Europe VF
- AIR BUCKS NF
- Alone in the Dark 1 VF
- ARMORED FIST NF
- Beneath Steel Sky VF
- Betrayal at Krondor NF
- BIOFORGE VF
- CAESAR 1 NF
- Cannon Fodder 2 VF
- CIVILIZATION NF
- COMMANCHE VF
- Complete Ultima 7 NF
- Creature Shock VF
- Daedelus Encounter VF
- Day of the Tentacle VF
- DETROIT VF
- DRAGON LORE VF
- ECSTATICA NF
- Even more inc. mach. vf
- F14 Fleet Defender
- FIELDS of GLORY NF
- FIFA SOCCER VF
- Gabriel Knight VF
- GOBLINS 1 + 2 VF
- GOBLINS 3 VF
- GUILTY VF
- HELL VF
- HI-OCTANE VF
- INCA VF
- INDY 4 VF
- KING QUEST 6 NF
- KYRANDIA 2 VF
- KYRANDIA 3 VF
- LANDS OF LORE VF
- LARRY 5 VF
- Little Big Adventure vf
- LOOM VF
- Lost in Time 1&2 VF
- LOST EDEN VF
- MAGIC CARPET + VF
- MEGARACE VF
- Monkey Island VF
- Monkey Island 2 VF
- NHL HOCKEY 95 NF
- NOCTROPOLIS VF
- OVERLORD VF
- PGA TOUR GOLF NF
- PIRATES GOLD NF
- POLICE QUEST 4 VF
- SIM CITY VF
- SPACE HULK NF
- SPACE QUEST 4 NF
- Star trek : 25 th aniv.vf
- Strike Commander NF
- SYNDICATE PLUS VF
- SUPER KARTS NF
- SYSTEM SHOCK VF
- Terminal Velocity NF
- THE HORDE
- Theme Park VF
- UFO NF
- Ultima underworld 1&2
- US Navy Fighters VF
- Who Shot Johnny Rock
- WOLFPACK

Accessoires

- QuickShot WARRIOR 5 ... 125 F
- QuickShot SKYMASTER ... 295 F
- QuickShot Squadron Commander ... 690 F
- Thrustmaster FCS ... 545 F
- Thrustmaster Volant Formula T2 ... 990 F
- VOLANT + PEDALIER MAD KATZ ... 545 F

A l'occasion de l'ouverture du magasin DELTAROM, profitez de nos offres de PRIX EXCEPTIONNELS.



Vous trouverez également en magasin les CDROM culturels - éducatifs et les jeux consoles PSX et SEGA.

JEUX PC CDROM

- 11 TH HOUR VF ... 285 F
- 3D ULTRA PINBALL NF ... 265 F
- A4 NETWORKS VF ... 265 F
- A4 NETWORKS Deluxe VF ... Tél
- ACCROSS The RHINE NF ... 125 F
- ACES COLLECTION NF ... 245 F
- ACES OF THE DEEP VF ... 195 F
- ACTUA SOCCER VF ... 285 F
- Advanced Tact. Fighter VF ... 335 F
- AH-64D LONGBOW VF ... 325 F
- ALBION ... Tél.
- ALIEN ODYSSEY VF ... 275 F
- ALIEN TRILOGY ... 295 F
- ALIENS VF ... 99 F
- Alone in the Dark 2 VF ... 145 F
- Alone in the Dark 3 VF ... 235 F
- Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F
- APACHE LONGBOW NF ... 275 F
- ARENA 2 : Daggerfall ... Tél.
- ASCENDENCY VF ... 335 F
- Astérix: Le défi de César Vf 275 F
- ASSAULT RIGS NF ... 275 F
- BAD MOJO VF ... 295 F
- Battle Arena Toshinden NF ... 275 F
- BATTLE ISLE 3 VF ... 325 F
- Battleground Ardennes VF ... 295 F
- BEDLAM VF ... 285 F
- BERMUDA Syndrome VF ... 285 F
- BIG RED RACING VF ... 295 F
- BURRIED IN TIME VF ... 285 F
- CAESAR 2 VF ... 275 F
- CAPITALISM VF ... Tél.
- CASINO DELUXE NF ... 265 F
- Chronicle Of the Sword VF ... 295 F
- CIVIL WAR VF ... 99 F
- CIVIL WAR General VF ... 325 F
- CIVILIZATION 2 VF ... 315 F
- Command : Aces of Deep vf 275 F
- Command & Conquer VF ... 295 F
- CONQUEROR VF ... 275 F
- Conquest of New World VF ... 320 F
- CRUSADE VF ... 315 F
- Crusader : No Remorse vf ... 245 F
- Crusader : No Regret vf ... 275 F
- CYBERIA 2 VF ... 325 F
- CYBERMAGE NF ... 275 F
- CYBERSTORM NF ... 315 F
- D ! ZONE 2 VF ... 165 F
- DARK FORCES VF ... 245 F
- DEADLINE VF ... 255 F
- DESTRUCTION Derby NF ... 285 F
- DEUS EX MACHINA VF ... 285 F
- DIABLO VF ... Tél.
- DOOM II VF ... 325 F
- DUKE NUKEM 3D VF ... 250 F
- DUNGEON KEEPER VF ... Tél.
- DUNGEON MASTER 2 VF ... 149 F
- EARTH SIEGE 2 VF ... 295 F
- EARTH Worm Jim 1+2 NF ... 285 F
- EF 2000 (TFX 2) VF ... 295 F
- EURO SOCCER 96 VF ... 295 F
- EUROPE 2 NF ... 275 F
- EXTREME PINBALL NF ... 265 F
- F1 GRAND PRIX VF ... 125 F
- F1 GRAND PRIX 2 VF ... 295 F
- F22 LIGHTNING 2 ... Tél.
- FADE TO BLACK VF ... 125 F
- FANTASY GENERAL VF ... 295 F
- FAST ATTACK VF ... 265 F
- FIFA SOCCER 96 VF ... 245 F
- FINAL DOOM VF ... 285 F
- FIREFIGHT NF WIN 95 ... 265 F
- FLIGHT SHOP NF ... 335 F
- FLIGHT Simulator 5.1 VF ... 365 F
- FOOTBALL LIMITED VF ... 285 F
- FORT BOYARD VF ... 255 F
- Fort Boyard : La légende vf 275 F
- FULL THROTTLE VF ... 245 F
- GABRIEL KNIGHT 2 VF ... 325 F
- GEARHEADS VF ... 225 F
- GENDER WARS VF ... 265 F
- GENE WARS VF ... 295 F
- Grand Prix Manager VF ... 315 F
- HARDLINE VF ... 285 F
- HARVESTER VF ... 325 F
- Heretic Shadow NF ... 265 F
- Heroes of Might & Magic vf 315 F
- HEXEN (Heretic 2) NF ... 245 F
- HEXEN DEATH NF ... 175 F
- INCA 2 VF ... 99 F
- INCA COLLECTION VF ... 175 F
- INDY CAR RACING 2 NF ... 235 F
- INFERNO VF ... 195 F
- International tennis open vf. 295 F
- ISHAR TRILOGY VF ... 285 F
- JAGGED ALLIANCE VF ... 250 F
- KARMA VF ... Tél.
- KICK OFF 96 VF ... 275 F
- KING QUEST 7 VF ... 195 F
- King Quest Anthology NF ... 249 F
- LARRY Collection NF ... 195 F
- LAST DYNASTY VF ... 145 F
- LEISURE LARRY 6 VF ... 145 F
- L'ENTRAINEUR VF ... 275 F
- LEMMINGS 3D NF ... 295 F
- Le Secret du Templier VF ... 215 F
- Les Chevaliers de Baphomet 295 F
- Les Guignols de l'Info VF ... 315 F
- LIGHT HOUSE VF ... 305 F
- LODE RUNNER VF ... 145 F
- MAD DOG MACCREE ... 145 F
- MAGIC CARPET 2 VF ... 195 F
- MANIC KARTS VF ... 155 F
- MARCO POLO VF ... 255 F
- MASTER OF MAGIC VF ... 149 F
- MASTER OF ORION 2 VF ... Tél.
- MECHWARRIOR 2 VF ... 325 F
- Mechwarrior 2 Exp Pack ... 190 F
- MEGARACE 2 ... 335 F
- Micromachines 2 VF + Kit ... 265 F
- Micromachines 2 Spec. Ed. ... 210 F
- MISSION CRITICAL NF ... 295 F
- MONOPOLY VF ... 260 F
- MORTAL COIL NF ... 265 F
- MORTAL KOMBAT 3 NF ... 275 F
- MYST VF ... 355 F
- NBA LIVE 96 NF ... 325 F
- Need for Speed Special Edit. 315 F
- NHL HOCKEY 96 NF ... 335 F
- NORMALITY VF ... 325 F
- OFFENSIVE VF ... 265 F
- OLYMPIC GAMES VF ... 295 F
- OLYMPIC SOCCER VF ... 295 F
- Opération Survie vf (C&C) ... 125 F
- OUTPOST VF ... 125 F
- PANDORA Directive VF ... Tél.
- PANZER GENERAL 2 NF ... 315 F
- PGA TOUR GOLF 96 NF ... 335 F
- PHANTASMAGORIA VF ... 295 F
- PLAYER MANAGER 2 VF ... 275 F
- Police Quest Collection NF ... 195 F
- POLICE Quest SWAT VF ... 285 F
- PRIMAL RAGE NF ... 145 F
- PRISONER OF ICE VF ... 235 F
- Pro Pinball : The Web NF ... 265 F
- PSYCHO PINBALL NF ... 279 F
- QUAKE VF ... 335 F
- RAYMAN VF ... 265 F
- REBEL ASSAULT VF ... 125 F
- REBEL ASSAULT 2 VF ... 335 F
- RED ALERT : C & C VF ... Tél.
- RED GHOST VF ... 129 F
- Riddle Of Master Lu VF ... 235 F
- RIPPER VF ... 295 F
- Rise & Rules Anc. Emp. vf ... 285 F
- ROAD RASH VF ... 295 F
- SAM & MAX VF ... 145 F
- SCHIRATTI Commander ... 245 F
- SCREAMER VF ... 225 F
- SEA LEGENDS VF ... 275 F
- Sensible World Soccer 96 vf. 195 F
- SETTLERS 2 VF ... 305 F
- SHANNARA NF ... 295 F
- SHIVERS VF ... 235 F
- SILENT HUNTER VF ... 335 F
- SILENT STEEL VF ... 295 F
- SILENT THUNDER VF ... 265 F
- SIM CITY 2000 collector VF 345 F
- SIM TOWER VF ... 295 F
- SIMON le Sorcier II VF ... 295 F
- SPACE BUCKS VF ... 265 F
- SPACE HULK 2 Win 95 NF 295 F
- SPACE Quest Collection NF 195 F
- SPUD NF ... 235 F
- STEEL PANTHER VF ... 315 F
- STONEKEEP VF ... 325 F
- STORM VF ... 275 F
- STRIKER 96 VF ... 275 F
- SYNDICATE WARS VF ... 295 F
- TEAM F1 VF ... 265 F
- TEK WAR VF ... 195 F
- TeleportaSchtroumpfs VF ... 275 F
- Terminator Futurshock NF ... 295 F
- T.F.X. NF ... 125 F
- THE D VF ... 295 F
- THE DARK EYE VF ... 335 F
- THE DIG VF ... 325 F
- THE HIVE WIN 95 NF ... 275 F
- THIS MEANS WAR VF ... 335 F
- THUNDERHAWK 2 VF ... 285 F
- TIE Fighter Collector VF ... 235 F
- TILT VF ... 99 F
- TIME COMMANDO VF ... 295 F
- TOP GUN NF ... 295 F
- TORIN'S PASSAGE VF ... 275 F
- TOTAL MANIA NF ... 275 F
- Transport Tycoon Deluxe vf 285 F
- TRIVIAL PURSUIT VF ... 260 F
- Ultra Pinball : Creep Night ... Tél.
- URBAN RUNNER VF ... 295 F
- VIKING CONQUEST VF ... 325 F
- Virtua Chess Win 95 VF ... 295 F
- VIRTUA FIGHTER NF ... 325 F
- VIRTUAL KARTS VF ... 250 F
- VIRTUAL POOL NF ... 275 F
- VODOOLUNGE NF ... 245 F
- VOYEUR NF ... 295 F
- WARCRAFT 2 VF ... 315 F
- Warcraft 2 : Data Disk VF ... 159 F
- WARHAMMER VF ... 345 F
- WARRIORS VF ... 125 F
- WESTWOOD Antholgy VF ... 325 F
- Wing Commander III VF ... 145 F
- Wing Commander IV VF ... 345 F
- WITCHAVEN NF ... 175 F
- WITCHAVEN 2 NF ... 195 F
- WOODRUFF VF ... 145 F
- WORLD RALLY FEVER ... 185 F
- WORMS VF ... 225 F
- WORMS DATA DISK ... 115 F
- X-WING Collector NF ... 245 F
- Z VF ... 265 F

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

- Best of Stars de Laetitia vf ... 235 F
- BEST OF VIVID ... 175 F
- BLIND SPOT ... 85 F
- California Day Dreamer ... 65 F
- DIGITAL SEDUCTION ... 95 F
- DIRTY LAUNDRY ... 95 F
- HIDDEN OBSESSIONS ... 125 F
- IMMORTAL DESIRES ... 95 F
- L'Ecole de LAETITIA VF ... 235 F
- MAIN STREET U.S.A. ... 65 F
- MARRIED WOMAN ... 65 F
- Mystique of Orient 2vol ... 95 F/vol
- NEW LOVERS ... 148 F
- NIGHT TRIPS (2 vol) ... 145 F/vol
- PARLOR GAMES ... 112 F
- PLAISIR MANGAS 1 VF ... 175 F
- PLAISIR MANGAS 2 VF ... 175 F
- PRIVATE Magazine N° 1 ... 145 F
- SINFULLY YOURS ... 85 F
- SIZZLE ... 85 F
- STEAMY WINDOWS ... 148 F
- SURFER GIRL ... 65 F
- THE COVEN ... 148 F
- THE SWAP TWO ... 148 F
- WACS ... 55 F
- WOMEN WHO LOVE MEN 75 F
- WEEK END AT ERNIES ... 75 F
- BEAUTIES BODACIOUS ... 85 F
- BODACIOUS BEAUTIES ... 195 F
- BRABUSTERS ... 85 F
- CALIFORNIA BEAUTIES ... 195 F
- CARTOON FANTASY ... 65 F
- CASTING VF ... 99 F
- CYBER WHORES ... 85 F
- DAMSEL IN DISTRESS ... 85 F
- Filles d'Aldo Bergman vf ... 145 F
- Filles de Mike Ancher vf ... 145 F
- HOT & SPICY ... 95 F
- LA TRAVIATA ... 55 F
- LITTLE BLACK BOOK ... 125 F
- LUSCIOUS LESBIANS ... 85 F
- NIPPON OBSESSION VF ... 165 F
- NIPPON OBSESSION 2 VF 215 F
- NIPPON OBSESSION 3 VF 215 F
- Nippon Obsessions hot guide 55 F
- ONLY 20 ... 55 F
- ORAL ECSTASY ... 85 F
- ORIENTAL NIGHT ... 55 F
- PRIVATE PLEASURE ... 145 F
- PUSSY MANIA ... 85 F
- READY TO RIDE ... 85 F
- SAKURA (2 Vol) ... 85 F/vol
- SEDUCTIVE SIRENS ... 125 F
- SOUTHERN BEAUTIES ... 165 F
- Teenage Street Sluts ... 85 F
- VOLUPTUOUS VIXENS ... 85 F
- WORLD'S BEST BUTTS ... 149 F
- WORLD's BEST BREAST ... 85 F

PC CDROM Photos

- American Girls ... 175 F
- ANIMATED LUST ... 55 F

JEUX & INTERACTIFS

- Angie, Infirmière de nuit vf 215 F
- ASIE INTERDITE VF ... 265 F
- CLUB CYBERLESQUE ... 195 F
- CYBERIX VF (2 CD) ... 285 F
- CyberXperience VF (4CD) ... 295 F
- DEBORAH MANGA VF ... 265 F
- DIVA X : Ariana NF ... 265 F
- DIVA X : Rebecca ... 265 F
- FANTASCENES ... 285 F
- Interactive TABATHA VF ... 285 F
- L'Interview de Pauline VF ... 275 F
- LA VILLA VF ... 275 F
- LATEX : THE GAME ... 295 F
- LE JEU DE L'OIE VF ... 195 F
- LOLO FERRARI VF ... 245 F
- LOVE PYRAMID VF ... 245 F
- MASCARADES VF (3 CD) 395 F
- New Machine 6 Pak (6 CD) 265 F
- Platinum 6 pak (6 CD) ... 295 F
- NIGHT WATCH II ... 185 F
- PARIS CD-GUIDE VF ... 215 F
- PLEASURE-CD N° 2 VF ... 195 F
- PLEASURE-CD N° 3 VF ... 195 F
- PORNO POKER ... 295 F
- PRIVATE Investigator VF ... 295 F
- SEX CASTEL VF ... 245 F
- SEYMORE BUTTS 2 (2CD) 275 F
- SPACE SIRENS 2 VF ... 265 F
- Strip Tease avec Dolly VF ... 295 F
- Tt sur le plaisir des femmes 275 F
- Tabatha VS Draguixa VF ... 275 F
- VIRTUAL PRESENCE VF 285 F
- VIRTUAL SEX ... 285 F
- VIRTUAL SEX SHOT ... 285 F
- VIRTUAL TOP Model VF ... 275 F
- VIRTUAL VALERIE 2 ... 265 F
- Zara Whites Dble Xper VF ... 265 F
- ZARA WHITES : LE TEMPLE DE L'AMOUR VF ... 265 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date expiration CB _ _ / _ _
❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

SIGNATURE

Référence	Prix

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port	
Total	

de la NHL sont présents; pas seulement avec leurs noms, mais bien avec leurs tronches. Pendant le jeu. En pleine action. Les gars d'EA Sports ont scanné plus de 600 visages de joueurs qu'ils ont ensuite transformés en textures appliquées sur les modèles 3D des hockeyeurs qui s'agitent à l'écran. L'effet est vraiment excellent, on s'y croit, surtout si l'on est un vrais fan de hockey.

Parce que, vous vous en doutez maintenant, dans NHL 97 comme dans FIFA 97, les joueurs ne sont plus des sprites mais bien des objets 3D à multiples facettes qui se baladent dans un environnement 3D. Et attention, le niveau de détail atteint sur la représentation des joueurs est tout simplement hallucinant. Il suffit de jeter un oeil aux gros plans, en cours de partie, pour s'en rendre compte.

Mais le plus impressionnant, c'est sans aucun doute le niveau de réalisme atteint par les animations de ces hockeyeurs virtuels. Grâce à la Motion Capture, EA Sports a réussi à recréer toutes les subtilités des déplacements des joueurs sur la glace. Il faut voir les personnages se rentrer dedans, se bousculer, tomber et se relever, pour le croire. Incroyable, justement. D'autant que plusieurs animations différentes pour chaque type de mouvements sont intégrées au jeu. Ainsi, les joueurs ne se relèveront pas toujours de la même façon, rompant d'avancer la monotonie et l'impression mécanique qui aurait pu se dégager du jeu.

Je ne vous parle pas trop de l'environnement du jeu, mais tout ce que vous pouvez imaginer est présent. Transferts des joueurs, création d'un joueur, même, ainsi qu'entraînement et compagnie. Les menus sont superbes, comme d'habitude dans la gamme EA Sports, et même l'intro du jeu est très réussie. Pour terminer en beauté, sachez qu'il est possibilité de connecter deux PCs entre eux avec NHL 97, par liaison ou par modem, permettant à 4 joueurs humains, à raison de 2 par bécanes, de s'affronter.

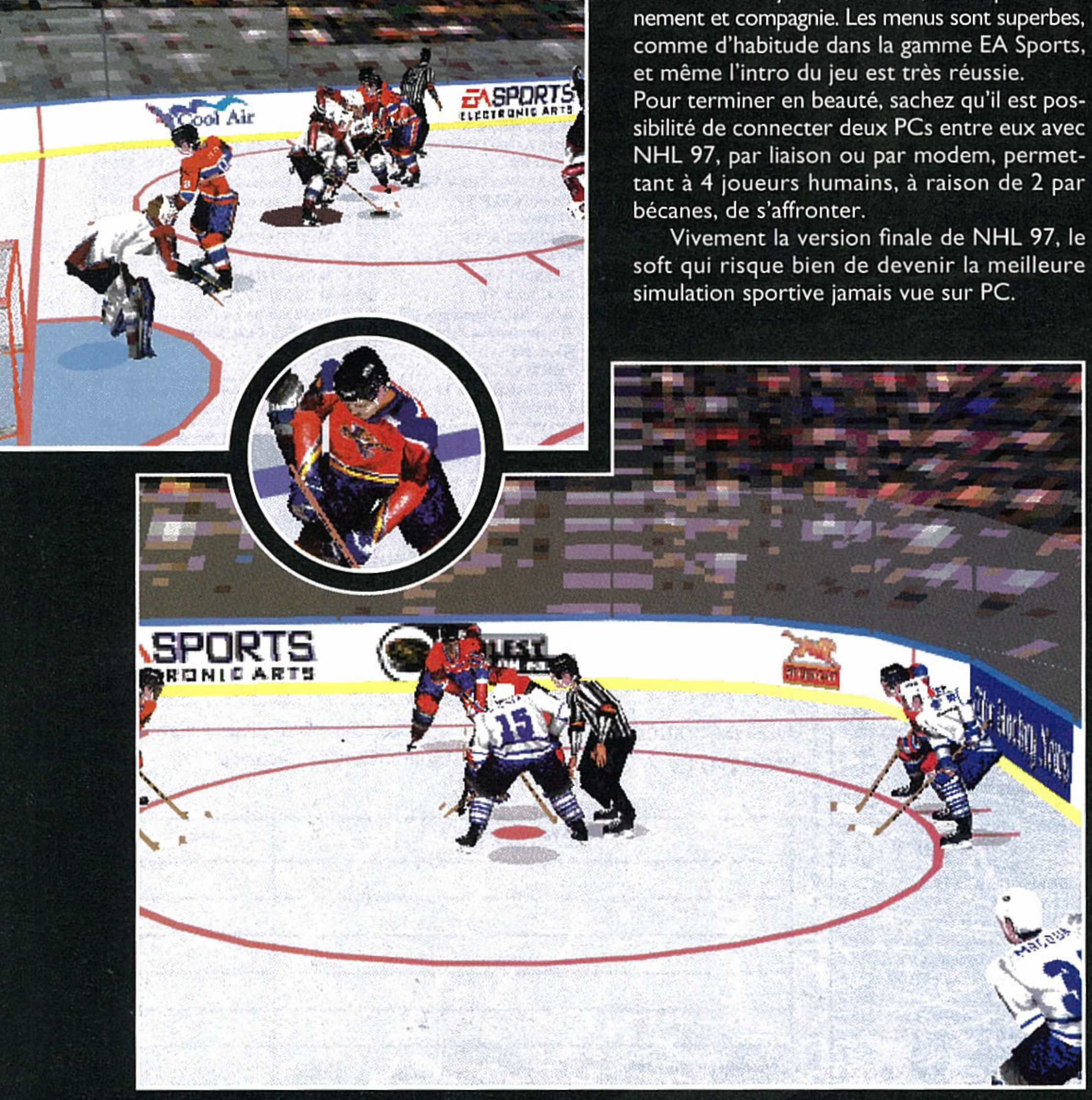
Vivement la version finale de NHL 97, le soft qui risque bien de devenir la meilleure simulation sportive jamais vue sur PC.







Non mais vous avez vu le niveau de détail, la beauté des personnages qui glissent joyeusement sur la glace? Cette oreille, nom de Dieu, quelle oreille ! On a presque envie de lui couper, amoureusement.



TÉLEX

- Electronic Arts a obtenu les droits de la Coupe du Monde 98. Une version spéciale «World Cup» de FIFA devrait donc voir le jour l'année prochaine.

D'AUTRES VERSIONS 97

- Nous avons également pu jeter un oeil à d'autres simulations sportives en version 97 en préparation chez EA Sports. Notamment NBA Live 97 et Madden NFL 97. On en reparle dans le prochain numéro.

Imperium Galactica, tel est le nom du prochain jeu de Digital Reality. À l'origine de Reunion, ce développeur hongrois persiste et signe. La conquête de la galaxie sera de nouveau votre leitmotiv. Un grand jeu en perspective.



Budapest la digitale







C'est dans la banlieue de Budapest que nous avons rencontré Digital Reality, la sympathique équipe de développement hongroise. Cette dernière travaille actuellement d'arrache-pied sur Imperium Galactica, la suite du célèbre jeu de conquête spatiale Reunion. Imperium Galactica reprend donc exactement le même thème. Une fois de plus, il vous faudra œuvrer pour construire un empire galactique puissant, le précédant ayant été détruit par les nombreux conflits d'intérêt existant entre les différentes races de l'univers (sept au total). Le genre "odyssé galactique" n'est certes pas nouveau, mais que voulez-vous, on ne s'en lasse pas. Contrairement à Reunion, le jeu est désormais divisé en trois parties relativement distinctes.

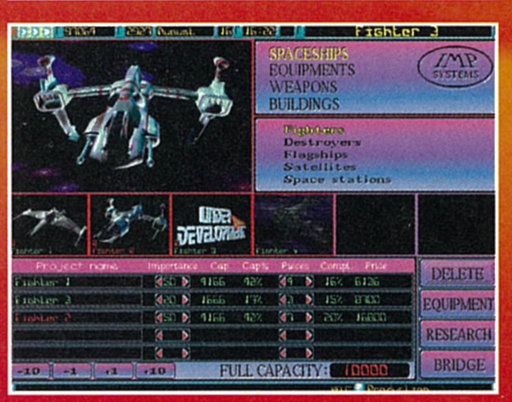
En effet, ne vous attendez pas à commencer directement au sommet de l'échelle de commandement : il vous faudra d'abord remplir de nombreuses missions imposées. Une sorte de mise à l'épreuve, si vous préférez. Votre première affectation sera donc celle d'un croiseur de taille relativement modeste, à bord duquel votre marge de manœuvre sera assez limitée. Le scénario sera alors linéaire, et vous devrez effectuer les missions les unes à la suite des autres. Si tout se passe bien, une promotion vous propulsera ensuite commandant de destroyer, avec ce que cela implique comme liberté supplémentaire. De nouveaux endroits seront ainsi accessibles, comme le bar, lieu idéal pour discuter et choper un max de bons tuyaux. Le troisième et dernier niveau d'évolution vous placera au commandement d'un vaisseau amiral, et là votre liberté d'action sera totale.

Chaque déplacement à bord de votre vaisseau est illustré par une séquence 3D précalculée spécifique, entièrement en S-VGA. Ces dernières seront particulièrement nombreuses, à commencer par l'intro qui à elle seule dure une dizaine de minutes. Réalisées à partir de 3D Studio et de Vortex sur Amiga (et non, vous ne rêvez pas), ces séquences sont présentes tout au long du jeu, que ce soit dans les menus ou bien entre deux missions.









DE LA GESTION ET DE LA STRATÉGIE À GOGO

Imperium Galactica est en fait un énorme jeu de gestion spatiale dans lequel vous devrez contrôler aussi bien l'économie de vos colonies, la stratégie de vos combats, et enfin l'expansion de votre empire. Comme vous le voyez, la tâche ne sera pas mince et ce n'est pas un hasard si les sept membres de Digital Reality travaillent à plein temps sur Imperium depuis plus d'un an. Gestion économique donc, puisque chaque planète que vous coloniserez devra être gérée un peu à la manière d'un Sim City 2000. Le graphisme passera alors en 3D isométrique, et une quarantaine de bâtiments différents pourront être édifiés sur le sol de vos conquêtes (200 toutes races confondues). La prospérité sera votre maître mot grâce à la construction d'usines et de spatio-ports. Mais il ne faudra pas oublier votre sécurité et vous devrez vous équiper d'installations militaires. En effet, vous pourrez à tout moment vous faire attaquer par une race ennemie, et il faudra combattre directement sur la planète dans une phase faisant fortement penser à un Command & Conquer version light.

50 À 60 H DE JEU

Les combats spatiaux sont en revanche radicalement différents, puisque cette fois vous aurez droit à une vue de dessus pour observer votre armada en pleine action. Le tout se déroule en temps réel, et vous verrez les coups de laser tirés de part et d'autre. Un peu dans l'esprit des combats de Star Wars, pour vous donner une idée. Chaque vaisseau peut être équipé de différents types d'armes, ces dernières étant issues de vos recherches plus ou moins poussées. En fait, on peut résumer Imperium Galactica ainsi : plus vous prospèrerez, plus vous aurez d'argent pour vos recherches, plus vous pourrez construire des armes perfectionnées, et plus vous serez puissant face à vos ennemis. Si toutefois vous vous sentez un peu faible pour attaquer une planète, vous pourrez tenter de conclure une alliance avec une autre race. Ceci ajoutera un soupçon de diplomatie à votre partie, qui suivant votre talent devrait vous fournir entre 50 et 60 heures de jeu. Pour finir, sachez que vous pourrez également affronter un joueur humanoïde grâce à une liaison série ou modem. Quant au mode IPX, ce dernier a été écarté pour des raisons «d'incompatibilité technique» avec le déroulement du jeu. Si tout se passe bien, Imperium Galactica devrait être disponible pour la fin de l'année. En attendant, arrêtez de baver, ça fait un peu négligé.

TITRE : IMPERIUM GALACTICA
MACHINE: PC CD-ROM
GENRE: STRATÉGIE
EDITEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : DIGITAL REALITY
SORTIE PRÉVUE : FIN D'ANNÉE



PAR SEB



Rowan Software
Encore plus près des nuages

L'éditeur anglais Empire peut se frotter les mains ; Rowan Software est en train de pondre ce qui risque d'être l'un des meilleurs simulateurs de vol traitant de la première guerre mondiale. C'est beau, réaliste et nom de Dieu de parfaitement génial à jouer.

Oui, je sais que nous avons déjà parlé assez longuement de Flying Corps, le prochain jeu de chez Rowan Software, c'est vrai. Même que nous étions allés en Angleterre, par là-bas, à Runcorn près de Liverpool. Je sais bien. Mais, vous l'avez peut-être déjà constaté, nous nous sommes rendus une nouvelle fois dans les locaux des sympathiques coyotes de chez Rowan, pour réaliser une petite série d'interviews flash sur le CD-Rom de ce mois-ci. Du coup, nous avons rejoué à Flying Corps.



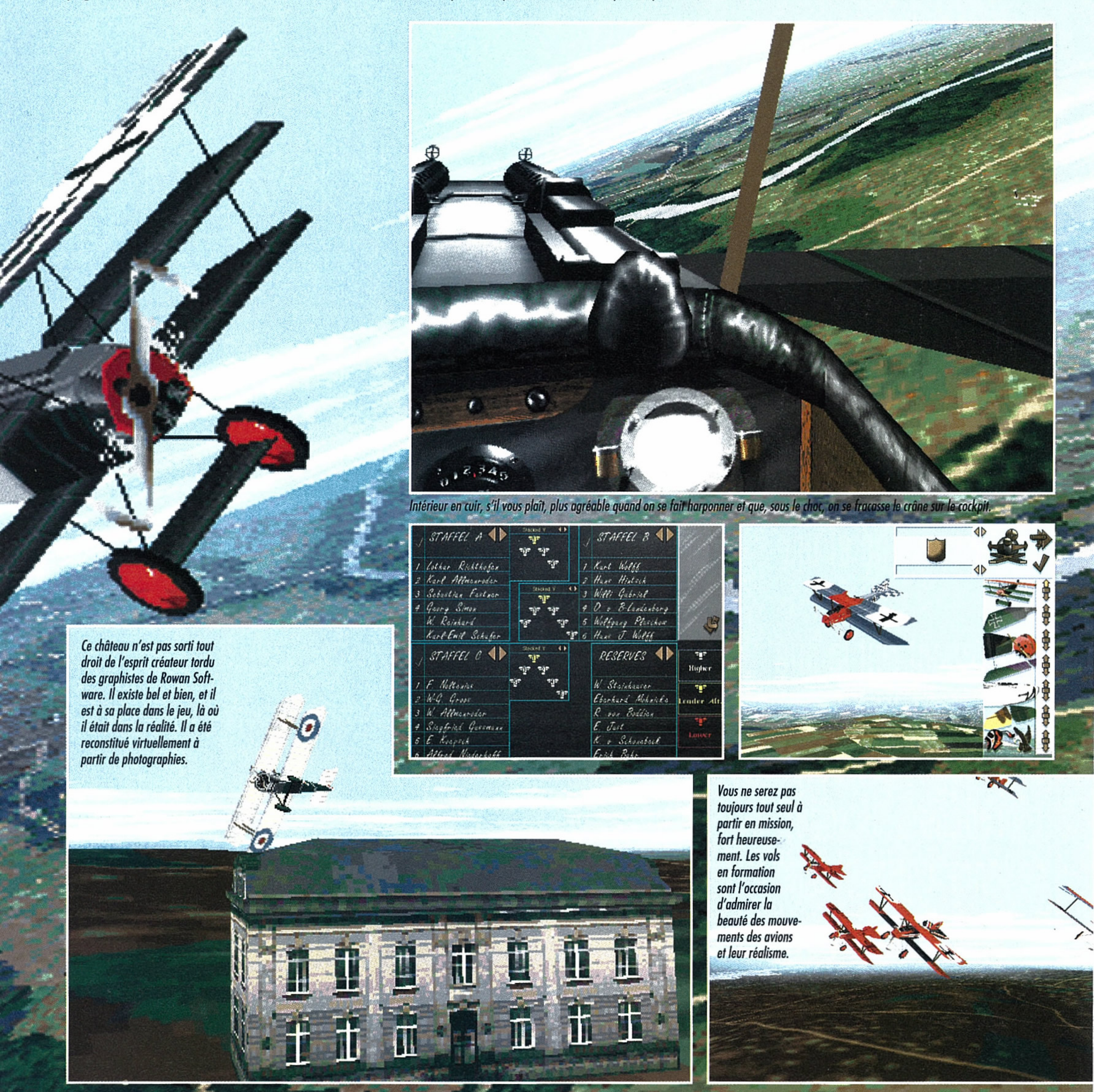
Admirez la beauté du sol et cette fumée qui s'élève, ondulante, ce dirigeable que vous venez de déchirer avec vos balles.

Le soft a encore bien avancé, il est de mieux en mieux ; encore plus beau, et nous n'avons pu résister à la tentation de vous montrer d'autres images. Admirez.

Ne revenons donc pas trop longuement sur le jeu lui-même. Je vous invite plutôt à ressortir votre collec. de "Joystick", direction le n° 72, celui qui est beau avec sa couv. et ses pages dedans ; et ce afin de relire les morceaux d'idées géniales que l'équipe de Rowan intègre dans le jeu : chaque élément de jeu, afin qu'il corresponde à la réalité, a nécessité des mois de recherche érudite sur la Guerre 14 (enfin 16, parce qu'avant, il n'y avait pas d'avions militaires).

À regarder en entendant déjà bourdonner les bruits des moteurs, en entendant siffler les balles qui transpercent votre bi-plan, qui traversent votre corps d'aviateur, tandis que votre avion pique du nez, s'enflamme et que vous vous écrasez au milieu des tranchées, un sourire béat figé sur les lèvres.

TITRE: FLYING CORPS
GENRE: SIMULATEUR DE VOL PREMIERE GUERRE MONDIALE
EDITEUR: EMPIRE



Intérieur en cuir, s'il vous plaît, plus agréable quand on se fait harponner et que, sous le choc, on se fracasse le crâne sur le cockpit.

Ce château n'est pas sorti tout droit de l'esprit créateur tordu des graphistes de Rowan Software. Il existe bel et bien, et il est à sa place dans le jeu, là où il était dans la réalité. Il a été reconstitué virtuellement à partir de photographies.

Vous ne serez pas toujours tout seul à partir en mission, fort heureusement. Les vols en formation sont l'occasion d'admirer la beauté des mouvements des avions et leur réalisme.



Mic tombe la veste

Jusqu'à présent connu pour ses systèmes d'exploitation multi-couche et une flopée de logiciels pro. ayant fait la joie de plusieurs générations de cadres branchés, Microsoft se lance corps et âme dans l'univers impitoyable du jeu. Mais si !

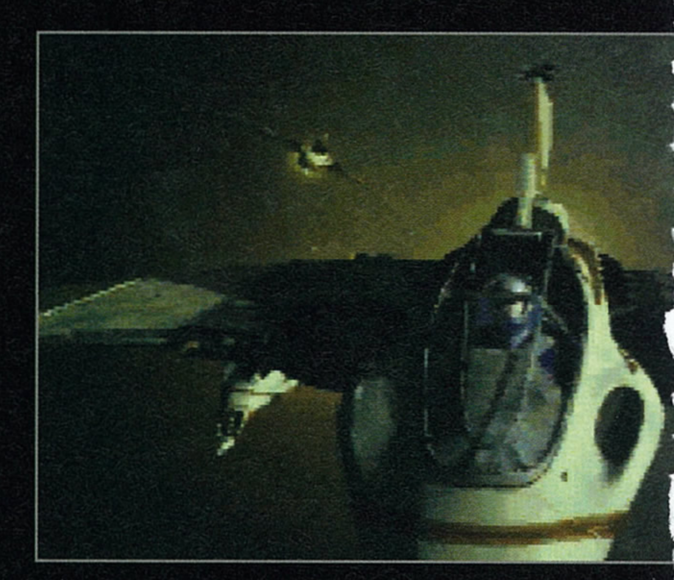
À force de claironner que Windows 95 était la plate-forme idéale pour le loisir sur PC, Micros~1.dll s'est pris à son propre, euh, jeu et voilà près d'une demi-douzaine de produits qui s'apprêtent à débouler sur PC. Billou avait déjà mis prudemment les pieds dans ce marché avec sa gamme "Home", mais si l'on exclut le fabuleux Flight Simulator - dont la paternité revient du reste à BAO - il faut bien avouer qu'il n'y avait pas de quoi pavoiser. De là à dire que l'éditeur méprisait carrément les joueurs, il n'y a qu'un pas que je franchis allègrement : "l'éditeur méprisait carrément les joueurs".

Les choses sont grandement en train de changer, et sans vouloir présumer de l'avenir – puisqu'il ne s'agit là que de versions non finalisées – il semblerait bien que l'arrivée de Microsoft ne passe pas inaperçue, même si j'émets quelques réserves sur l'API Direct3D. Très intelligemment, l'éditeur a préféré confier à des pro. du jeu le développement de sa gamme. On retrouve donc pour le moment Rainbow Studios ou encore Atomic Games, et des partenariats sont prévus avec McDonnell Douglas (oui oui, l'avionneur du F15 !) et Access. De plus, Douglas Ten Napel et son équipe nous concoctent le très attendu Neverhood Chronicles aux studios Dreamworks.
Naturellement, ces jeux sont "Designed for Windows 95" ou plutôt "Conçus pour Windows 95", puisque la bonne surprise est que les produits seront tous complètement traduits en français, des indications écran jusqu'aux voix en passant par l'emballage, le mode d'emploi et la licence d'utilisation.

On aurait pu craindre que Billga~1.dll cède à la facilité et aux sirènes du "Multimedia". Après tout, c'est lui qui a lancé l'expression en 1989. Heureusement, la gamme proposée par Microsoft est cohérente et bien représentative du marché. Si Deadly Tide s'annonce en effet comme un bête shoot'em up en images précalculées propres à fasciner n'importe quel joueur un peu simplet, on trouve aussi de "vrais" jeu en 3D temps réel et même un excellent wargame pour intégristes du genre : Close combat, testé dans ce numéro. Cohérente aussi la présentation générale des produits qui bénéficie du même "habillage" : aide en ligne, vidéo et même un lien Internet pour pouvoir se connecter sur un site en rapport avec le thème du jeu ou directement sur le Network maison. Et naturellement, grâce à l'API DirectPlay, on pourra parfois jouer en réseau.

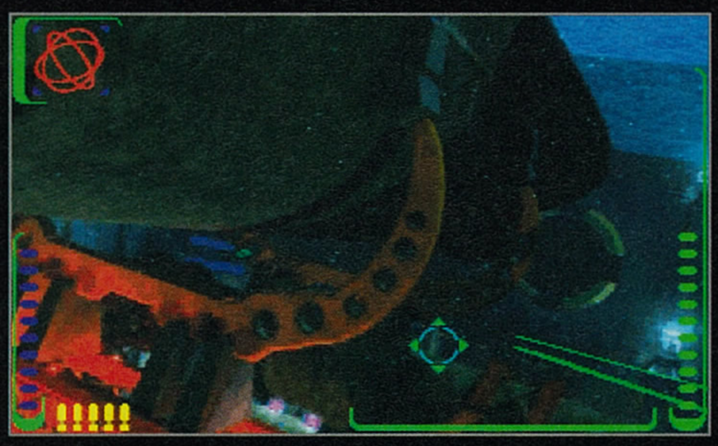
Parlons des API justement. Ces jeux, et principalement ceux utilisant la redoutable routine Direct3D, devraient être assez gourmands en ressource. Bon, disons les choses clairement, Direct3D sans carte 3D (Matrox "Mystique" par exemple), ne semble pas aussi performant qu'on a voulu nous le faire croire, et il faudra donc probablement disposer d'une machine puissante pour jouer à Monster Truck Madness ou NBA Full Court Press avec une résolution digne de ce nom ; mais à vrai dire, Billou ou pas, le refrain est suffisamment connu pour qu'on ne s'en étonne plus. Du reste, les cartes 3D en question ne disposent pas encore desdits drivers, et il faudra passer par une mise à jour. Microsoft se charge en effet d'intégrer les données que les différents éditeurs de jeux veulent bien lui faire parvenir, avant de leur renvoyer les API up to date. Tout ça fait pas mal d'allers-retours ; et pour la souplesse et la rapidité, il y a mieux. On essaiera de vous mettre ça sur notre CD (et on s'arrangera pour que vous puissiez tous le lire sans problème. Glup...).
Bref, voilà un "petit nouveau" avec qui il va falloir compter. Vous allez voir qu'on va finir par l'utiliser, ce Windows 95. Ooops ! j'ai pas pu m'en empêcher !

Moulinex



rosoft





Les fourbes attaquent votre base sous-marine.

Deadly Tide

DÉVELOPPEUR MICROSOFT
EDITEUR RAINBOW STUDIO
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

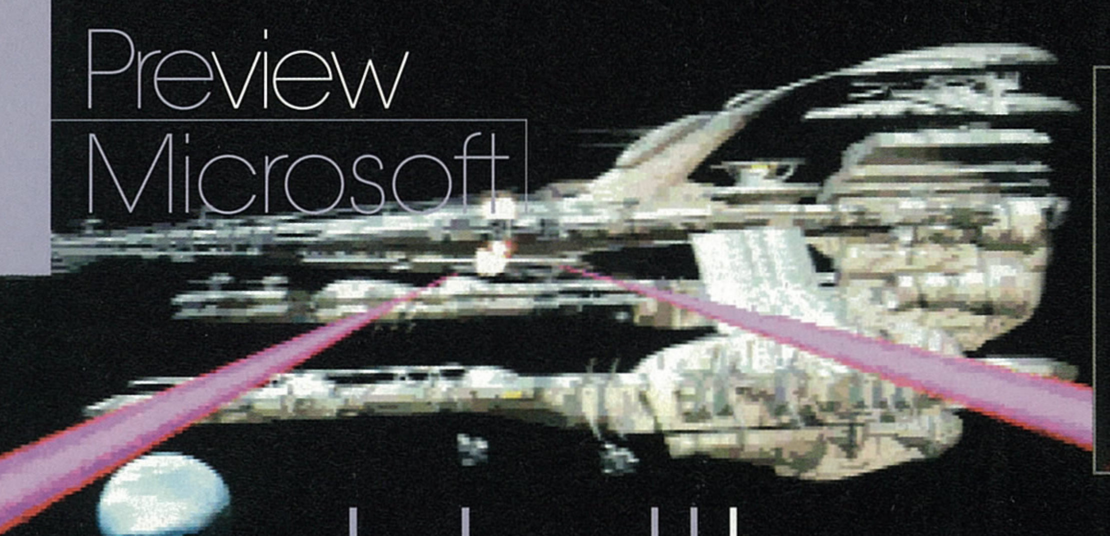


Microsoft continue sa mutation en éditeur rigolo, et se prépare à sortir un jeu d'action à l'action (justement !) intensément intense, pour nous les joueurs. Le soft tournera exclusivement sur, ô surprise, Windows 95, et vous place une fois de plus dans les écailles du sauveur de l'humanité. Manque de bol, vous arrivez un peu tard puisque la Terre est déjà envahie par les extraterrestres dès le début du jeu. C'est ainsi que vous ne devez donc pas combattre dans l'espace mais dans les flots : c'est sous les océans que la résistance humaine s'est organisée. Le principe de jeu est simple et devrait être à la portée de n'importe quel présentateur de la météo, même ceux qui bossent à TF1 : vous avoir curseur, vous tirer sur vaisseaux qui bougent, vous content. Le jeu alterne 3D précalculée particulièrement belle et temps réel, et tient en tout sur 4 CD.

Fishbone





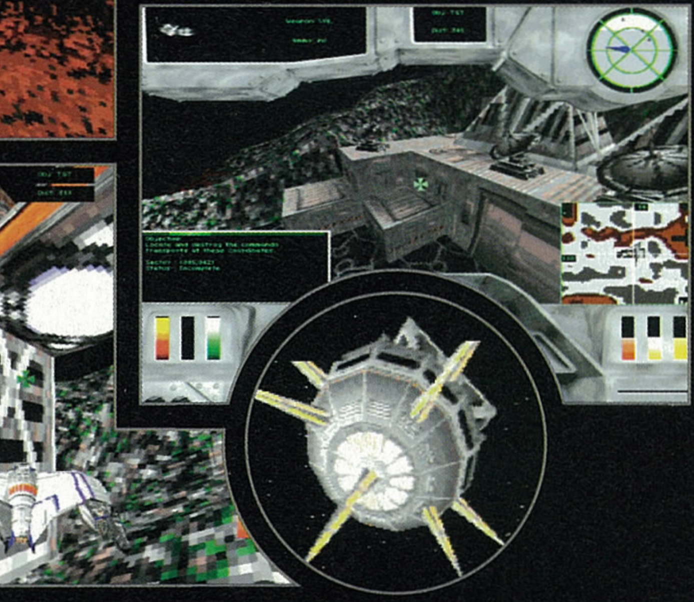




Hellbender

Bon, ben y a les enfoirés d'un côté – les Bions malfaisants – et puis la coalition des Planètes Indépendantes de l'autre, les gentils. Bref... vous. On est bien avancé. C'est pas avec un scénario qu'on se fera une idée d'un jeu d'action. Alors retour en septembre 95. Le fait est que Hellbender nous a rappelé Terminal Velocity sorti il y a un an. Proposé par Microsoft pour Windows 95, ce jeu de tir exploitera bien évidemment l'API Direct 3D pour les graphismes et DirectPlay pour le jeu à huit en réseau. Les cartes 3D accélérées seront aussi à l'honneur avec une option pour le S-VGA. Hellbender semble vraiment prévu pour les parties de cache-cache grâce à trois terrains d'action parallèles : à la surface de la planète, dans les foutues cavernes situées dans les entrailles de la Terre et même au-dessus des nuages. C'est dire que les décors devraient être un peu plus variés qu'à l'accoutumée.

Iansolo



Des décors de toute beauté

EDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR TERMINAL REALITY
PC CD-ROM WINDOWS 95
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 96

LE No1 DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE EN BELGIQUE !!!

PRIX CANONS !!!
PC / MAC / AMIGA

VENTE ÉGALEMENT EN MAGASIN

DREAM GAMES

9 RUE DUWEZ
7500 TOURNAI
BELGIQUE

TÉL/FAX :
1932 69226546 (FRANCE)
069 226546 (BELGIQUE)

OUVERT TOUS LES JRS DE 10H30 À 19H30

Chevaliers de Baphomet VF 319 FF / 1899 FB
Crusader No Regret VF 275 FF / 1650 FB
Gene Wars VF 309FF/1850FB
Hardline VF 269ff/1599fb
Pandora Directive 319FF/ 1899FB
Syndicate Wars VF 299 FF / 1799 FB

Harvester VF 319ff/1899fb
Road Rash VF 269FF/1599FB
Zork Nemesis 319FF/1899 FB

F1 Grand Prix 2 VF 285 FF 1699 FB



Volant Per4mer Turbo Wheel 335 FF / 1999 FB

6 boutons dont 4 programmables.

Côté 4 étoiles dans 'GEN4' de septembre.

Deadlock 299 FF / 1799 FB
Duke Nukem 3D 249 FF / 1499 FB
Lighthouse VF 299 FF / 1799 FB
Links LS NF 315ff/1899fb
Phantasmagoria VF 315 FF / 1899 FB
QUAKE NF 295FF/1799FB
Red Alert VF 315FF/1899FB
Ripper VF 299FF/1799FB
Time Commando vf 295 FF / 1799 FB

C'est déjà Noël chez Dream Games
Pour fêter ça, on CASSE les prix !!

Dream Games est sur INTERNET : www.dreamgames.com
Dates de sortie, news, soluces, patchs, vous y trouverez tout et surtout les meilleures démos (Alien Trilogy, Road Rash, Z)

JEUX PC CD-ROM

Titre	Prix en francs français/belges
11th Hour VF	249 / 1499
1944 Across the Rhine	299 / 1799
Afterlife NF	349 / 2099
Albion	299 / 1799
Alien Odyssey VF	199 / 1199
Aliens VO	249 / 1499
Aliens VF	349 / 2099
Alien Trilogy	? / ☎
American Civil War	399 / 2399
Angel Devoid	249 / 1499
ATF VF	349 / 2099
Alien Virus	199 / 1199
Alone Trilogy VF ou VO	299 / 1799
Ascendancy VF	335 / 1999
Azrael Tears	335 / 1999
Back to Baghdad	499 / 2999
Bad Mojo	299 / 1799
BattleGround Ardennes VF	299 / 1799
BattleGround 2 Gettysburg VF	309 / 1850
BattleGround 3 Waterloo	335 / 1999
BattleGround 4 Shilo	349 / 2099
BattleGround 5 Antietam	? / ☎
Bedlam NF	319 / 1899
Bermuda Syndrome VF	299 / 1799
Blam MachineHead	285 / 1699
Burn Cycle VF	249 / 1499
Caesar II VF	285 / 1699
ChessMaster 5000 (Win95)	319 / 1899
Chevaliers de Baphomet VF	319 / 1899
Chronicles of the sword	319 / 1899
Chronomaster NF	269 / 1599
Civilization II EF	299 / 1799
Civnet VF ou VO	249 / 1499
Close Combat	299 / 1799
Colonization	199 / 1199
Comanche 3	? / ☎
Command & conquer VF	299 / 1799
Congo	335 / 1999
Conqueror VF	299 / 1799
Crusader No Regret VF	275 / 1650
Cybermage EF	249 / 1499
Cyberstorm VF (Mission Force)	285 / 1699
D VF	299 / 1799
Daggerfall (Arena 2) NF	335 / 1999
Darkseed II	349 / 2099
Deadline VF	335 / 1999
Deadlock	299 / 1799
DeathTrap Dungeon (Novembre?)	319 / 1899
Deep Space Nine Harbinger	335 / 1999
Descent II NF	299 / 1799
Destiny	? / ☎
Deus VF	299 / 1799
Diablo (novembre ?)	? / ☎
Doom 2 (Win95)	299 / 1799
Down in the Dumps VF	? / ☎
Druid	249 / 1499
Duke Nukem 3D NF	249 / 1499
Dungeon Keeper VF (Novembre?)	315 / 1899
Dungeon Master II VF	339 / 1999
EarthSiege II NF Win95	199 / 1199
EarthWorm Jim 1 et 2 NF	299 / 1799
EF2000 Data Disk VF	? / ☎
Elk Moon Murder	269 / 1599
Empire II	319 / 1899
Entomorph	249 / 1499
Euro 96	299 / 1799
F22 Lightning NF	? / ☎
Fade to Black VF	319 / 1899
Fantasy General NF	349 / 2099
Fast Attack VF	285 / 1699
Final Doom NF	319 / 1899
Flight Simulator 5.1 VF	399 / 2399
Flight Unlimited (Win 95)	335 / 1999
Flying Corps	? / ☎
Formule 1 Grand Prix 2 VF	299 / 1799
Frankeinstein VF	319 / 1899
Full Throttle VF	335 / 1999
Gabriel Knight II VF	335 / 1999
Gender Wars	299 / 1799
Gene Machine VF	299 / 1799
Gene Wars VF	309 / 1850
Golden Gate Killer VF	? / ☎
Guilty VF (disks 3.5)	249 / 1499
Hardline VF	269 / 1599
Harvester VF	319 / 1899
Heroes of Might & Magic NF	299 / 1799
Hind	269 / 1599
I have no mouth & I must scream VF	299 / 1799
Interstate 76	? / ☎
Jagged Alliance - Deadly Games	? / ☎
Karma Curse of the 12 Caves	285 / 1699
Kick Off 96 VF	319 / 1899
Kingdom of Magic	335 / 1999
Le 5è mousquetaire VF	199 / 1199
L'énigme de Maître Lu VF	299 / 1799
L'entraineur VF	299 / 1799
Le Secret du Templier VF	299 / 1799
LightHouse VF	299 / 1799
Links LS NF	315 / 1899
Lords of Midnight VF	199 / 1199
Magic Carpet 2 VF	249 / 1499
Manic Karts	185 / 1099
Marathon 2 (WIN95)	349 / 2099
Martian Chronicles	249 / 1499
Master of Dimension VF	? / ☎
Master of Orion 2 (novembre?)	335 / 1999
Mechwarrior 2 Mercenaries	? / ☎
Megarace II VF	349 / 2099
Mission Critical NF	299 / 1799
Monopoly VF (Westwood)	299 / 1799
Monty Python Holy Grail	315 / 1899
Moto X	299 / 1799
Navy Strike NF	199 / 1199
NBA Jam NF	249 / 1499
NBA Live 96	335 / 1999
Need for Speed Spécial Edit. NF	315 / 1899
Nemesis a Wizardry Aventure	? / ☎
Normality VO	285 / 1699
Normality VF	349 / 2099
Olympic Soccer VF	265 / 1599
PGA Tour Golf 96 NF	249 / 1499
Police Quest Collection	199 / 1199
Police Quest Swat VF	299 / 1799
Privateer 2 - The Darkening	349 / 2099
Pro Pinball NF	249 / 1499
Qin	349 / 2099
Quake NF	319 / 1899
Quest for Glory Anthology	285 / 1699
Rama	? / ☎
Rayman VF	299 / 1799
Realms of the Haunting	299 / 1799
Ring Cycle VF	249 / 1499
Ripper VF	335 / 1999
Road Rash VF	269 / 1599
Screamer NF	269 / 1599
Sea Legends VF	319 / 1899
Secret Mission VF	249 / 1499
Secrets of the Luxor	335 / 1999
Settlers II VF	335 / 1999
Shannara (o.e.m)	249 / 1499
Shell Shock	299 / 1799
Sim Isle	319 / 1899
Simon le Sorcier 2 VF	249 / 1499
Skunny	199 / 1199
Sonic NF	285 / 1699
Space Bucks VF	285 / 1699
Space Quest VI VF	199 / 1199
Spycraft VO	319 / 1899
Star Control 3	299 / 1799
Star Trek Next Gen. VF	319 / 1899
Steel Panthers VF	299 / 1799
Stone Keep VF	299 / 1799
Strife	365 / 2199
Supêr EuroFighter 2000 VF	? / ☎
Syndicate Wars VF	299 / 1799
Team F1 VF	299 / 1799
Tekwar NF	249 / 1499
Terminator Future shock	299 / 1799
Terranova	299 / 1799
The Dig VF intégrale	349 / 2099
The Gene Machine VF	285 / 1699
The Last Dynasty VF	249 / 1499
The War College	335 / 1999
Time Commando VF	319 / 1899
Thunderhawk 2 NF	199 / 1199
Timelapse Ancient Civilizations	? / ☎
Tomb Raider (novembre?)	319 / 1899
Top Gun NF	319 / 1899
Torin's Passage VF	285 / 1699
Toshinden	279 / 1699
Total Mania	299 / 1799
Trésor des Toltèques VF	? / ☎
Tunnel B1	335 / 1999
Trivial Pursuit VF	299 / 1799
Ultimate Doom (Win 95)	335 / 1999
Ultimate Football	219 / 1299
Under a Killing Moon VF	199 / 1199
US Navy Fighter Gold	249 / 1499
Virtua Fighter Nf	319 / 1899
Virtual Karts NF	199 / 1199
Virtual Snooker NF	319 / 1899
Voyeur 2	335 / 1999
Warcraft II Data-Beyond the...VO	149 / 899
Wetlands NF	249 / 1499
White Lines VF	299 / 1799
Witchaven 2 NF	249 / 1499
Wizardry Gold	319 / 1899
World Rally Fever VF	269 / 1599
Wooden Ships & Iron Men	349 / 2099
X-Wing vs Tie Fighter novembre?	? / ☎
Z VF	335 / 1999
Zork Nemesis	319 / 1899

SUPER PROMOS

85 FF / 499 FB par titre
Cyclones / Megarace / Push-Over

99 FF / 599 FB par titre
Fields of Glory VF/ Formule 1 Grand Prix NF Machiavelli NF / Master of Magic NF Reunion / USS Ticonderoga / Zool 2

119 FF / 699 FB par titre
7th Guest NF / Alien Carnage / Alone in the Dark VF / Alone in the Dark 2 VF / Alone in the Dark 3 VF / Armored Fist nf / Beneath a steel sky VF / Bioforge VF / Buzz Aldrin VF / Cannon Fodder 2 / ChessMaster 3000 / Comanche VF / Daedalus Encounter VF / Dawn Patrol / Day of the Tentacle VF / Detroit VF / Dragon Lore VF / DragonSphere / Dreamweb VF / Duke Nukem II/Dune vf/ Eye of the Beholder 3 / F1 / Fade to Black VF / Falcon 3/0 nf / Fifa Soccer vf/Gabriel Knight vf/Goblins 1 et 2 VF / Goblins 3 VF / Hell VF / Inca II VF / Incredible Machine vf / Indiana Jones IV VF Indy Car Racing NF / Kyrandia 2 VF -Hand of Fate /Labyrinth /Lands of Lore VF / Larry V VF / LBA VF / Lemmings Chronicles / Litil Divil / Lost Eden VF/ Lost in Time 1 et 2 VF / Lure of the Temptress VF / Magic Carpet VF / Monkey Island VF / Monkey Island 2 VF / Nascar Racing NF/ NHL 95 NF / Outpost VF / Overlord VF / Panzer General / PGA 486 nf / Police Quest IV vf / Privateer / Project-X nf Quarantine VF / Raptor / Renegade / Shadow Caster / Sim City VF Space Hulk VF / Star Crusader VF / Star Trek 25th VF / Star Trek Judgment Rites VF / Strike Commander / Superfrog 3.5 NF / SuperKarts VF / Super-Ski Pro / Syndicate VF / System Shock VF / Theme Park VF / Tilt NF / UFO VF / Ultimate Body Blows nf 3.5/Ultima Underworld 1 et 2 / Universe VF / Wacky Wheels / Wing Commander VF / wolfpack / Woodruff VF

139 FF / 799 FB par titre
Civilization VF / Fleet Defender Master of Orion / Planet Strike / Sabre Team VF / Spear of Destiny / Subwar 2050 VF / TFX

149 FF / 899 FB par titre
Flight of the Amazon Queen VF / US Navy Fighters VF / Wing Commander 3 VF

169 FF / 999 FB par titre
AIV Networks VF / Blade of Destiny / Fortress of Dr Radiaki / FX Fighter / Harpoon Classic/Humans 1 et 2 / Indy Car 2 nf / Lemmings Tribes / Prisoner of Ice VF / Raven Project / Road Warrior VF / Sam et Max VF / Shadow of the Comet VF

COMPILATIONS PC CD-Rom

10 Westwood Studios	349 / 2099
Kyrandia 1,2,3 VF/Lands of Lore VF/Dune 2 VF	
Awesome 4 Pack(Steel Panthers/SU27 Flanker/Entomorph/Cyberspeed)	305 / 1799
Flight	299 / 1799
(1942/Fleet Defender/Wings of glory)	
Master Piece Collection	269 / 1599
(Dark Sun 1 et 2/Ravenloft 1 et 2/ Al Quadim/Menzoberranzan)	
Megatripack (Thunderscape/Cyclemania/ Uss Ticonderoga)	199 / 1199
Power Corruption &	269 / 1599
(Dune II EF / Beneath a steel sky EF / F14 Fleet Defender / UFO EF)	
Help!	249 / 1499
(F1/Push-Over/Humans/Dune II/Pinball Dreams/Pro tennis tour/Sherlock Holmes/ Prince of Persia/World class leader board/ Super Vga Harrier/Jack in the dark	
Silmarils'History VF	285 / 1699
Robinson's requiem / Transartica/ Ishar3 / Storm Master/Bunny bricks/Colorado/Targhan/ Starblade / Windsurf Willy / Crystals of Arborea	
Temptation	299 / 1799
(7th guest / Hand of fate vf/ Lands of lore vf / Indy car racing & track pack)	
Gremlin CD 3 Pack	119 / 699
(Zool / Lotus/ Nigel Mansell's world...)	
Megapack 5	299 / 1799
(Terminal velocity/ Flight unlimited-limited edition / Primal rage / Pinball fantasies deluxe / Jagged alliance / Fx fighter/ Warlords II deluxe / Great naval battles IV/Pool champion / Entomorph)	
Ultimate Fantasy	249 / 1499
(Dark Sun/Fantasy Empires/Dungeon Hack/Stronghold/Unlimited Adventures)	
10 Awesome Games	199 / 1199
The Blues Brothers / Crazy Cars 3 / Super Cauldron / Prehistorik 1 et 2 / Titan / Fire & Forget II / Blues Brothers Juke-Box Adventure / BattleStorm	
Big 16	285 / 1699
Alien Logic/ Megarace/ Dragon Lore /Commander Blood / Genesia / Pinball Crystal Calibum / Jetfighter II / Tom Landry Strategy Football / Casino Master Multimedia / D-Generation / The Psychotron / Pac in Time / Warriors / Metal Marines / Legions/ Puzzle Power	
CD5	249 / 1499
Desert Strike / Jungle Strike / Actua Soccer / Slipstream 5000 / Retribution	
Top Ten Pack	169 / 999
Kasparov's Gambit / Grand Slam Bridge II / PGA Tour Golf / Seal Team / Xenobots / Chuck Yeager's Air Combat / Wing Commander II Deluxe Edition/ Ultima VII / Indianapolis 500 / The Lost files of Sherlocl Holmes	
Twenty Wargames Classic	249 / 1499
D-Day / Conquest of Japan / Global Domination/ When Two Worlds War / Decisive Battle of the American Civil War Vol.1,2 et 3 / Gold of the Americas / Reach for the Stars / Warlords / Battlefront / Battles of Napoleon / Carrier Strike/ Western Front / Sword of Aragon / Pacific War/ War in Russia / Tanks / Clash of Steel / Conflict Middle East /Conflict Korea /Great Naval Battles III	

Charme/ Erotisme/ X

101 Sex Positions Vol.1	199 / 1199
Best of interactive girls	199 / 1199
Club 21	249 / 1499
Crystal Fantasy	289 / 1699
Cyberix VF	349 / 2199
CyberXperience	369 / 2199
Désirs et perversions 3	239 / 1399
Diva X Ariana	299 / 1799
Diva X Rebecca	299 / 1799
Elite European models	169 / 999
Hot Girls	99 / 599
Hot Pics	99 / 599
Interview de Pauline VF	349 / 2099
Kama Sutra (Penthouse Int)	335 / 1999
Latex	289 / 1699
Passeport X à Budapest VF	299 / 1799
Penthouse interactive 6	369 / 2199
Private Prison VF	249 / 1499
Porno Poker	249 / 1499
Seymore Butts II	299 / 1799
Space Sirens II	339 / 1999
Spécialités rares Vol. 1 ou 2	219 / 1299
Tabatha contre Draghixa	319 / 1899
Tokyo Glamour Girls	219 / 1299
Vampire's Kiss	289 / 1699
Virgins 3	249 / 1499
Virtual Sex	249 / 1499
Virtual Sex 2	289 / 1699
Virtual Top Model VF	299 / 1799
Zara White VF	369 / 2199
Zara et le temple de l'amour	369 / 2199
Compils-3 à 6 CDs pour le prix d'1	
Bacchus CD 6 Pack	269 / 1599
Dirty Debutantes 6 Pack	299 / 1799
Glowing Icon 4 CDs Bundle	249 / 1499
Hot Adult 3 Pack	199 / 1199
Hot Adult 6 Pack	299 / 1799
Hot Adult 6 Pack Volume 2	299 / 1799
Sexy 6 Pack	299 / 1799
Seymore 6 Pack	269 / 1599
Up & Cummers 6 Pack	285 / 1699
VCA Interactive 6 Pack	299 / 1799

JEUX MAC CD-ROM

Afterlife	349 / 2099
Allied General(Panzer General 2)	349 / 2099
Alone in the Dark Trilogy	299 / 1799
Al Unser Jr Arcade Racing	219 / 1299
Apache Longbow	299 / 1799
Discworld VF	369 / 2199
Down in the Dumps	399 / 2399
Flight Unlimited NF	335 / 1999
Full Throttle VF	349 / 2099
Gabriel Knight 2	349 / 2099
Hexen	299 / 1799
Indy IV - Fate of Atlantis	169 / 999
Indy Car 2	419 / 2499
King's Quest VII NF	319 / 1899
Kyrandia 3 VF	299 / 1799
Lost Eden VF	319 / 1899
Marathon 2	349 / 2099
Marathon Infinity	? / ?
Mechwarrior 2	385 / 2299
Pga Tour Golf III	335 / 1999
Phantasmagoria	419 / 2499
Prince of Persia 1 + 2 NF	219 / 1299
Prisoner of Ice VF	319 / 1899
Pro Pinball The Web	299 / 1799
Sam & Max hit the road	249 / 1499
Shivers NF	335 / 1999
Sim Isle	319 / 1899
Space Quest VI	319 / 1899
Super Wing Commander NF	369 / 2199
The Dig VF	349 / 2099
Transport Tycoon	339 / 1999
Ultimate Doom	319 / 1899
Warcraft II	369 / 2199
Wing Commander 3 NF	399 / 2399
Wing Commander 4 VF	399 / 2399
X-Wing Collector	319 / 1899
Zork Nemesis	435 / 2599

EDUCATIF & CULTUREL
PC / MAC

Apollo Interactive	239 / 1399
Astrolabe VF	375 / 2199
Cezanne VF	375 / 2199
Le cinéma des lumières	349 / 2099
Le Louvre VF	375 / 2199
Le Musée d'Orsay VF	389 / 2299
Paris Virtual Tourism VF	339 / 1999
Casper l'histoire interac	299 / 1799
Eliot, nounours a dispar	289 / 1699
Mon 1er tour du monde	319 / 1899
La pierre de Wakan VF	249 / 1499
Planet Reporter VF	375 / 2199

PC WINDOWS

Animaux dangeureux VF	299 / 1799
Aux origines de l'homme	375 / 2199
Cinemania 97 (Win95)	269 / 1599
Conquête de l'histoire VF	339 / 1999
Civilisations antiques VF	299 / 1799
Encyclopedia of SF	389 / 2299
Encyclopédie de la musique VF	425 / 2499
Histoire de la littérature VF	339 / 1999
Le Monde des Avions VF	319 / 1899
Asterix-le défi de César VF	319 / 1899
Atelier de cinéma en 3D VF	319 / 1899
Bus magique-corps humain VF	289 / 1699
Bus m.-système solaire VF	289 / 1699
Marco Polo VF	289 / 1699
Le Téléportaschtroumpf VF	319 / 1899

VF : version française / NF : notice en français
EF : jeu en français à l'écran / VO : jeu en anglais

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et Prénom : . . . .

Adresse : . . . .

CP + Ville . . . . tel . . . .

[] Je désire recevoir GRATUITEMENT le catalogue
[] Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix Unit.	Total

Frais de port : 1=80 fb / 2=100fb / 3=120fb
1=25 ff / 2=30ff / 3=35ff

Total

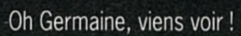
Paiement : [] Chèque - [] Mandat Postal Contre Remboursement +60fb / 40ff



Monster Truck Madness est le premier simulateur de 4 x 4 géants pour PC. Il reprend des modèles réels connus des bouseux de l'Ouest comme le Bigfoot ® et le Snake Bite®. Meuh ! la vache, meuh !

Monster Truck Madness





Oh Germaine, viens voir !
- Keskya ?
- Non là sur le PC, y a les voitures avec les grosses roues comme à la télé.
- Beuh, des Monster Trucks tu veux dire ?
- Ouais, ouais c'est ça et tu peux faire des concours de drag et que j't'écrase des voitures et tout et tout.
- C'est naze, ton truc.
- Mais non, et pis y a aussi des courses sur circuit et en rallye.
- Bof, et après ?
- Ben c'est en 3D mappée et y a des tas de vues caméra ; et pis, c'est super-beau. Et le plus fou, c'est que c'est un jeu Microsoft. C'est presque comme si c'était Billou qui l'avait fait. Presque.
- Ouais et alors, ça marchera en S-VGA sur mon DX2 ?
- Non, mais t'es folle Germaine, faut un Pentium ; en revanche, si t'as une carte 3D accélérée, c'est tout bénéf.

Iansolo

La modélisation 3D est drôlement détaillée : véhicules de travaux, arbres, panneaux, ponts, caravanes... On peut sortir allègrement de la piste pour se balader où on veut. À noter que certains éléments du décor sont destructibles et que le Monster Truck soulève derrière lui de grandes gerbes de boue ou d'herbe. Beuh ! l'herbe, beuh !





EDITEUR : MICROSOFT, SI, SI!
DÉVELOPPEUR TRI
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 96

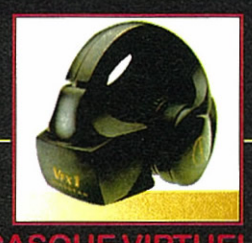


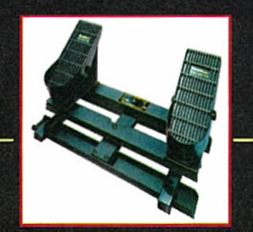
Crée la LA SALLE DE JEU sur MICRO-ORDINATEUR en RESEAU

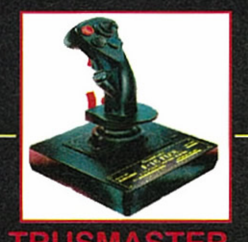
Venez jouer jusqu'à 8 personnes en même temps sur les meilleurs jeux du moment et découvrez de nouvelles sensations. Boutique et Salle de jeux au

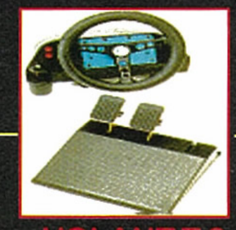
37 rue de LAPPE PARIS 11 Tel : **43.14.06.29** De 13 H à 19 H du Lundi au Samedi


PENTIUM 166


CASQUE VIRTUEL


PALONIER F-16


TRUSMASTER


VOLANT T 2



CD ROM X 6

NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU

CYBERVISION OUVRE UN RAYON WARGAM



CLOSE COMBAT :
Un jeu d'un incroyable réalisme, ou les combats sont de véritables campagnes et où même vos hommes réfléchissent et peuvent refuser vos ordres! Un wargam en temps réel , avec des conditions authentiques, de la deuxième guerre mondiale qui restera une anthologie.

AUTRES TITRES DISPONIBLES :

- Great Naval Battle : 379 Frs
- Great Naval Battle Extension : 199 Frs
- Steel Panthers Extension : 179 Frs
- Battelground Gettsburg : 369 Frs
- Shilock Battelground 4 : 489 Frs
- Ages of Rifles : 489 Frs
- Aces of the Deep : 199 Frs
- Aces of the Pacific : 329 Frs
- Panzers General : 329 Frs
- Twenty Wargam Classic : 369 Frs
- Complete Carriers at War : 399 Frs
- World War II SouthPacific : 119 Frs
- Fantasy General : 429 Frs

Toute la gamme Truthmaster : Volant GP1 et T2, Joisticks, Palonniers ....

Renseignements au 43.14.04.49

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS AU 43.14.03.48

PACK DE 10 JEUX VERSION INTEGRALE, POUR LE PRIX D'1 JEU NEUF !!!



AD&D COLLECTOR
Compil regroupant toute la série SSI à savoir : pool of radiance, curse of the Azure Bonds, Secret of Silver Blades, Champions of Krynn, Dark Queen of Krynn, Death Knights of Krynn, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier ....



AD&D Extention :
Véritable aide de jeu informatique, cette extension n'est pas moins que la compilation de 5 manuels de règles AD&D, un générateur et visualisateur de carte en 3 D, un générateur de personnages et de monstres. Tout ce qu'il faut pour préparer des parties complètes avec la possibilité de créer des objets magiques et de les placer !



AD&D Eyes of Beholder
Compil regroupant eye of the beholder 1,2 et 3 , une des saga d'heroic fantasy (jeu de role) les plus aboutie du moment pour les fanatiques du genre : plus de 1000 heures de jeu. 6 personnages, 6 classes multiraces, graphismes en 3 D ; un vrai régal pour les puristes comme pour les débutants.



MEGAPAK N°5
Compil regroupant : Terminal velocity, Flight Unlimited, Primal Rage, Pinball Fantasies deluxe, Jagged Alliance, Fx Fighter, Warlord 2, Great Naval Battles 4, Pool Champions....



BIG 16
Compilation de 16 CD ROM avec Alien logic, Megarace, Dragon lore, Commander blood, Ultimate domain, Pinball crystal, Jet fighter 2, Tom landry, Puzzle power, Legions, Metal marine, Warriors, Casino master.....

Sont aussi disponiblent : Lucas's Art collector, Might & magic, Megapack 2,3,4

CYBERVISION : 1er VPCISTE DE CHARME EN FRANCE C'EST UNE LIVRAISON EN 48 H et + 5000 CLIENTS SATISFAITS
A notre boutique 37 rue de lappe PARIS 11 : + de 250 Références, plus de 3000 produits en Stock et les dernières nouveautés

SEXY CELEBRITY
+ de 100 nouvelles stars, avec leur nom, se montrent nues au travers de 1500 photos de très grande qualité. Un CD ROM qui ravira les nombreux amateurs de stars.
PHOTOS 329 Frs

VIRTUAL PRESENCE
Le nouveau JOHN B ROOT. UnCD interactif, magnifique, qui vous place au coeur de l'action grâce aux scènes subjectives. La très sublime EVE charmera les + blasés.
18/20 CD CHARME
Interactif VF 379 Frs

SEXY STAR :
Les plus grands tops models (Cindy Craw ford, E Mac Pherson, Stephanie Seymor) dévoillent leurs charmes au travers de magnifiques photos inédites. Un CD rare à collectionner.
PHOTOS 249 Frs

PACK INTERACTIF 5 CD
+ 10 jeux interactifs, + 4 H de vidéo, + 10 H de jeux avec : Julia Chanel, Draguixa, Mylena, Zabou, Magella...Le premier pack interactif ; le produit de la rentrée. VF
Interactif VF 499 Frs

WORLD OF SEX :
Un méga pack de 10 CD avec + de 15000 photos HARD et 25 films pour plus de 30 heures de sexe. Un produit qui vous offre un super rapport prix qualité.
Photos films 449 Frs

SEXY AMATEURS :
4000 photos de qualité sur le thème Amateur qui rencontre temps de succès grâce au réalisme des scènes hyper X. Un CD facile à utiliser. Une édition Cybervision. Un produit unique !
PHOTOS 249 Frs

XX TOTAL FANTASY3
4000 nouvelles photos de qualité super chaudes classées par thème pour tous les goûts. Un produit facile à utiliser, qui comblera toutes vos attentes et vos désirs.
PHOTOS 249 Frs

SEXY SM :
Tout l'art et les perversions de la pratique SM au travers de 4000 photos inédites et de qualité. Ame sensible s'abstenir ! Une édition Cybervision.
PHOTOS 249 Frs

LA VILLA VF
Un des cd le mieux noté. Le jeu se passe dans une villa image de synthèse 3 D avec des filles superbes qui se livrerons qu'aux plus débrouillards. Un titre original hard et parfois soft. Un très bon jeu.
Interactif 339 Frs

LES CD INTERACTIFS

Angie	329FR
Cyber experience	349FR
Diva X Ariana	369FR
Heidas House	349FR
Pleasure CD 1	229FR
Pleasure CD 2	229FR
Paris CD Guide	239FR
Private Pleausure	379FR
Parfum Mathilde NEW	349 FR
Seymore Butts 2	289FR
Space Siren 2	299FR
Time Warp	399FR
Up&Down Love	249FR
Virtual Escort	369FR
Vidéophone Love	399FR
Vampire Kiss	299FR
Virtual Sex	299FR
Virtual Sex Shoot	319FR
Virtual Valery 2	229FR
Zara Whites DExp	319FR
Zara Whites TL'A	359FR

LES CD MANGAS

Adventure Kids	249FR
Asian XXX	249FR
Blue Girl 1 Uncens	199FR
Blue Girl 2 Uncens	249FR
CD Piston	199FR
Désir & P 5	199FR
Déborah Mangas	369FR
Erotica Mangas	369FR
Japan XXX	349FR
Knight Of Xentar	369FR
Mad Paradox	269FR
Nippon Obsess 1	199FR
Nippon Obsess 2	249FR
Ogenki Clinic 1	199FR
Ogenki Clinic 3	199FR
Pulsion Mangas 1	179FR
Pulsion Mangas 2	249FR
Urostuki 1,2,3 ou4	249FR
Urostuki 3 Pack	399FR
Samourai Pervert	369FR
Sexy Mangas	249FR

LES CD PHOTOS

Blondes Bombes	199FR
Celebrity Nudes	229FR
Désir et Perv N°1	199FR
Désir et Perv N°2	199FR
Désir et Perv N°4	199FR
Désir et Perv N°7	199FR
Elite Améri 1ou 2	199FR
Elite Europ1ou 2	199FR
Filles Aldo Berg	299FR
Filles Mike Ancher	299FR
Girls Of Vivid 1 ou 2	199FR
Private Collection	249FR
Penthouse Phot 1	449FR
Penthouse Phot 2	449FR
Penthouse Phot 3	449FR
Private Photo d	249FR
Sea sex and Surf	199FR
Sexy Star	249FR
Total Fantasy 1	199FR
Total Fantasy 2	249FR
Voyeurs	199FR

LES MEGA PACK

Pack 3CD romsoft	199FR
Pack 6CD Romsoft	449FR
Dirty Débutantes 6CD	399FR
Oriental Star 3CD	299FR
Seymore 6 pack	449FR
Platinium 6CD	449FR

LES K7 MANGAS X

Odyssée du Plaisir	199FR
Fantasmes Charnel	199FR
Esclaves & Soumises	199FR
Possessions Diaboliques	199FR
Ogenki Clinic 1	199FR
Shin Angel 1,2,3 ou 4	199FR
Poupée du Vice	199FR
Mission Extrème	199FR

LES NOUVEAUTES

Mascarade	429FR
Private pleasure park	379FR
Private magazine	199FR
Libido mangas	289 FR
World of sex 2	449 FR
Parfum de mathilde	349 FR
Private investigator	379 FR

COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A : GS CORPORATION, 37 rue de LAPPE 75011 PARIS - NOS ENVOIS SONT SOUS PLIS DISCRETS

NOM .... PRENOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE SUISSE : 30F - DOM-TOM : 50F - Autres pays : 80F

Réglement par : Chèque ( ) à L'ordre de GS CORPORATION
Mandat ( ) Carte Bleu ( )

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date de Validité de la carte : ____/____

Nous reprenons tous vos CD ROM d'occasion
Tel : 43.14.04.49

Je certifie etre majeur

Signature obligatoire

PRODUITS	PRIX
FRAIS DE PORT	30 FRS

TOTAL ______

Preview Microsoft



L'histoire, c'est que Gex matait la téloche pénard chez lui, quand une sorte de super-insecte à la noix l'a aspiré dans le monde des séries télé.

Gex

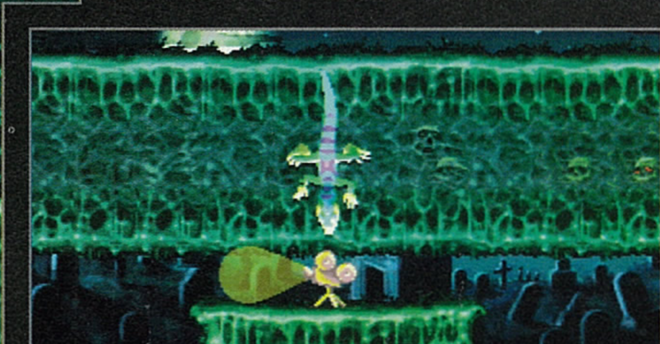


Alors le voilà qui se retrouve face aux sales types de "Massacre à la tronçonneuse" ou à des tomates tueuses géantes.

Gex aurait pu être un produit révolutionnaire pour nettoyer les fours, mais non, celui-ci est un gecco ; sorte de lézard aux doigts terminés par des ventouses. Célébrité sur consoles PlayStation et 3DO, le voici qui pointe sa langue longue et molle sur PC. Souhaitons-lui un meilleur sort qu'à la majorité des adaptations qui l'ont précédé, lamentablement reprogrammées, saccadées, pourries d'accès disque. Mais mais mais... préparons-nous tout de même à une éventuelle bonne surprise : ce que j'ai sous les yeux s'annonce plutôt bien.

À part ça, Gex est dans la droite ligne des traditionnels jeux de plates-formes, avec des bonus, des niveaux cachés, des monstres à emboutir en leur sautillant sur le crâne. Gex fait s'écrouler les murs en leur tapant dessus à grands coups de queue - comme Henry Miller - et s'agrippe à n'importe quelle surface grâce aux ventouses gluantes qui terminent ses doigts - comme Claude Lelouch. Son but dans la vie, c'est de gober un maximum d'insectes. Les coléoptères, c'est ça qui le défonce. Certains même lui font un effet pas croyable. Il se met à cracher des flammes, devient super-speed, bondit dans tous les sens... Du coup, j'vais p't'être m'y mettre moi aussi, aux coléoptères. Si vous avez un plan, contactez-moi.

Monsieur Pomme de Terre



Gex s'éclate à faire du trampoline sur un cercueil. (Question à poser à ma psy : les jeux vidéo me rendent-ils dépressifs ?)▼

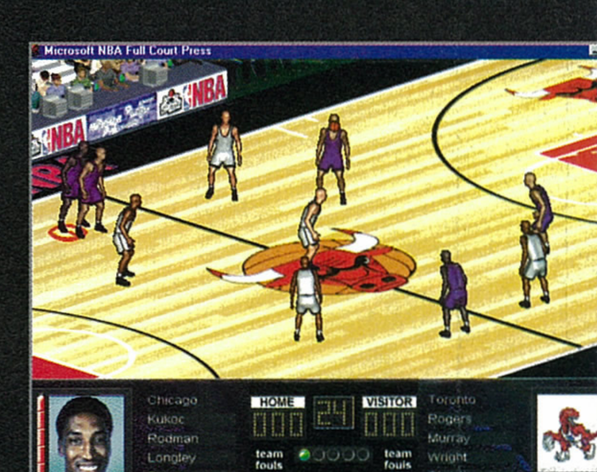




▲Certains insectes sont des bonus. Celui-ci fait cracher du feu.

DÉVELOPPEUR CRISTAL DYNAMICS
EDITEUR MICROSOFT
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

NBA Full Court Press



▲La vue en 3D isométrique a été adoptée pour ce NBA Full Court Press. Avec des sprites qui gigotent dessus. C'est un peu vieillot tout de même.

Depuis qu'il s'est remis à la programmation de jeux sur PC, Billga~1.dll n'arrête plus. Tous les mois, on nous en annonce d'autres et tous dans des genres différents. Cette fois, c'est au tour de la simulation sportive d'y passer, et du basket ricain en particulier avec NBA Full Court Press. Le gars Billou, avec l'influence qu'il a et tous ses comptes en banques archi-remplis, n'a pas eu de mal à convaincre la NBA de lui accorder leur licence. Du coup, ce jeu de basket Microsoft intègre tous les noms des joueurs de la NBA, avec des photos de leurs tronches, les couleurs officielles des maillots ainsi que les logos des équipes. La totale, ou presque, puisqu'une petite poignée de joueurs est absente, genre Shaq et Jordan qui ont déjà vendu leur âme à un autre diable.

seb

◀ Les fans de la NBA vont être contents : toutes les équipes sont là. Avec leurs jolis logos et leurs jolis noms. Ici, le match va opposer les Raptors de Toronto aux Chicago Bulls de Chicago (donc).



DÉVELOPPEUR MICROSOFT US
EDITEUR MICROSOFT
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

Preview

MACHINE PC CD
GENRE SIMULATEUR
EDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR BAO
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





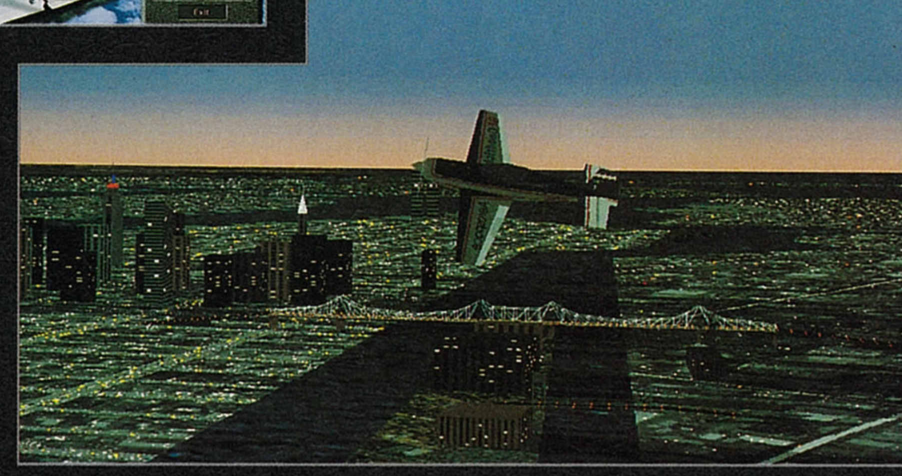
Flight Simulator pour Windows 95



Lifting quasi-complet pour ce vétéran de la simulation de vol. Cette nouvelle version "Designed for Windows 95" disposera de textures plus belles et de deux nouveaux appareils : un Boeing 737 et un Extra 330 (avion de voltige). Nouvelles planches de bord aussi et naturellement, nouvelle interface à la Windows. Côté performance, difficile de juger pour l'instant car les diverses bêta-versions testées étaient trop instables. La grande nouveauté, c'est la présence d'aides multimédia et de cours de pilotage, eux aussi agrémentés d'images fixes, de films et autres commentaires audio. Petite pierre dans le jardin de Flight Unlimited, on retrouvera aussi des cours de voltiges commentés par une championne américaine. Naturellement, comme l'ensemble de cette fournée Microsoft, le produit sera intégralement traduit en français. Enfin, les utilisateurs des versions précédentes seront heureux d'apprendre que FS 6.0 sera compatible avec les fichiers BGL et l'excellent Flight Sim Flight Shop.

Moulinex





Preview

EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉV. SCAVENGER US
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





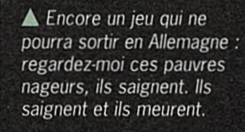
Amok





On les surveille du coin de l'œil depuis pas mal de temps maintenant, les petits gars de Scavenger. Ils nous avaient rudement impressionnés à l'époque de leur première apparition dans un salon consacré aux jeux vidéo. Sacrément impressionnés même, avec des titres comme Into the Shadows ou Amok. Et justement, paf, voilà qu'Amok a fait son petit bonhomme de chemin, et qu'une version bien avancée nous tombe entre les mains. Au vu de cette preview, je suis plutôt scié. Ça bouge vite et bien, même quand on commence à taper dans le monde des hautes résolutions ; et l'ambiance sombre et violente d'Amok est décidément excitante.
C'est de l'arcade, du shoot'em up tout plein de grosses explosions, entièrement en 3D calculée en temps réel, et ça marche. Bref, on en prend plein la tronche.

Seb



▲ *Encore un jeu qui ne pourra sortir en Allemagne : regardez-moi ces pauvres nageurs, ils saignent. Ils saignent et ils meurent.*





▲ *Il est beau, le robot marcheur, non ? En plus c'est le vôtre, vous le dirigez, vous le pilotez et vous tirez sur tout ce qui bouge. Surtout sur ces gros lards de militaires qui tentent de vous freiner.*

EURO DEAL

LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON 24/48 H



JEUX PC - CD ROM Version française

11TH HOUR	269 F
ABSOLUTE ZERO	269 F
ABUSE	269 F
1944 ACROSS THE RHINE	279 F
AFTERLIFE	329 F
AH 64 LONGBOW	329 F
ALBION	329 F
ALIENS-COMIC BOOK ADVENTURES	319 F
ALIEN TRILOGY	285 F
AMOK	299 F
AREA 51	329 F
ASCENDANCY	319 F
ASSULT RIGGS	279 F
ATF	319 F
BAD MOJO	299 F
BAKU BAKU	239 F
BALDIES	329 F
1944 LA BATAILLE DES ARDENNES	319 F
BATTLEGROUND WATTERLOO	329 F
BIG RED RACING	289 F
BLAM ! MACHINEHEAD	319 F
CAESAR 2	285 F
CHRONICLE OF THE SWORD	309 F
CHRONOMASTER	259 F
CIVIL WAR	299 F
CIVILISATION NETWORK	285 F
CIVILISATION 2	309 F
COLONIZATION	315 F
COMMAND & CONQUER	299 F
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	119 F
COMPIL FLIGHT SIMULATOR	249 F
CONQUEROR	279 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD	309 F
CRUSADER	319 F
CYBERIA 2	309 F
CYBERMAGE	299 F
D	269 F
DAGERFALL	329 F
DEADLINE	309 F
DESCENT 2	309 F
DESTRUCTION DERBY	285 F
DIABLO	329 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
DUNGEON KEEPER	319 F
EARTHSIEGE 2	279 F
EARTHWORM JIM 1+2	269 F
EF 2000	295 F
ESPN EXTREME SPORTS	249 F
EURO 96	285 F
F1 GRAND PRIX 2	299 F
FABLE	329 F
FADE TO BLACK	289 F
FANTASY GENERAL	299 F
FAST ATTACK	249 F
FIFA 96	295 F
FLIGHT UNLIMITED	269 F
FORT BOYARD 2 LA LEGENDE	289 F
FSFX	249 F
GABRIEL KNIGHT 2	329 F
GENE MACHINE	299 F
GENE WAR	349 F
GRAND PRIX MANAGER	289 F
HARDLINE	309 F
HARVESTER	329 F
HERETIC SHADOWS OF SERPENT	269 F
HEXEN: DEATHKINGS...	169 F
JOHNNY BAZOOKATONE	239 F
KICK OFF 96	279 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	279 F
L'ENTRAINEUR	265 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	329 F
LEMMINGS 3D	289 F
LIGHTHOUSE	309 F
LOST EDEN	349 F
MAGIC	329 F
MAGIC CARPET 2	279 F
MANIC KART	155 F
MEGARACE 2	309 F

MECHWARRIORS 2	329 F
MONOPOLY	259 F
MYST	329 F
NBA LIVE 96	299 F
NECRODOME	329 F
NEED FOR SPEED	299 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	319 F
NHL HOCKEY 96	309 F
NORMALITY	299 F
NUKE IT	169 F
OLYMPIC GAMES	269 F
OLYMPIC SOCCER	269 F
PANDORA DIRECTIVE	329 F
PANZER GENERAL 2	305 F
PAWS	229 F
PGA EUROPEAN TOUR	299 F
PGA TOUR 96 DATA DISC	169 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PHANTASMAGORIA	319 F
POLICE QUEST SWAT	299 F
PRAY FOR DEATH	329 F
PRO PINBALL: THE WEB	265 F
PUTTY SQUAD	299 F
QUAKE	299 F
RAYMAN	255 F
RISE&RULES OF ANCIENT EMPIRE	299 F
ROAD RASH	309 F
SCORCHED PLANET	319 F
SCREAMER	235 F
SETTLERS 2	309 F
SHELLSHOCK	269 F
SHIRATTI COMMANDER	269 F
SHIVERS	279 F
SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95)	289 F
SILENT HUNTER	309 F
SILENT THUNDER (WIN 95)	279 F
SIM CITY 2000 COLLECTION	329 F
SIM ISLE	329 F
SONIC	249 F
SPACE HULK VOTBA (WIN 95)	299 F
SPEED HASTE	209 F
SPEED RAGE	269 F
SPYCRAFT	289 F
STARFIGHTER 3000	269 F
START RACER	329 F
STEEL PANTHER	289 F
STONEKEEP	289 F
STORM	299 F
SUKHOI 27	259 F
SYNDICATE WARS	339 F
TEAM F1	269 F
TERMINATOR FUTURE SHOCK	279 F
TERRANOVA	289 F
THE DIG	289 F
THE GENE MACHINE	299 F
THE HIVE (WIN 95)	259 F
THE LAST BLITZKRIEG	339 F
THIS MEANS WAR	289 F
THUNDERHAWK 2	265 F
TIME COMMANDO	299 F
TORRIN'S PASSAGE	289 F
TOTAL MANIA	319 F
TRIVIAL PURSUIT	259 F
URBAN RUNNER	309 F
VIKING CONQUEST	349 F
VIRTUA FIGHTER	279 F
VIRTUAL KART	249 F
VODOO LOUNGE	239 F
WARCRAFT 2	309 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VO	159 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VF	159 F
WARHAMMER VO	219 F
WESTWOOD ANTHOLOGY	309 F
WILD ANIMAL OLYPICS	329 F
WING COMMANDER IV	349 F
WITCHAVEN	175 F
WITCHAVEN 2	215 F
WORLD RALLY FEVER	159 F
WORMS	225 F
Z	269 F
ZIDANE FOOTBALL	289 F
ZORC NEMESIS	329 F

CD ROM petits prix

ALIEN CARNAGE	79 F
BLACKSTONE PLANET STRIKE	79 F
CIVILISATION 1	149 F
CREATURE SHOCK	99 F
DAYS OF THE TENTACLES	99 F
F1 GRAND PRIX 1	139 F
F15 STRIKE EAGLE 2	79 F
F19 STEALTH FIGHTER	79 F
HOCUS POCUS	79 F
JOURNEYMAN PROJECT	79 F
TURBO	79 F
KING QUEST V	79 F
LEISURE SUIT LARRY 1	79 F
LINKS GOLF	79 F
M1 TANK PLATOON	79 F
MANCHESTER UNITED	79 F
MASTER OF MAGIC	139 F
PIRATES	79 F
RAPTOR	79 F
RED BARON	79 F
SABRE TEAM	79 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STREETFIGHTER 2	79 F
WACKY WHEELS	79 F
INDYCAR RACING	79 F
NASCAR	79 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE
29 51 68 74

PAR COURIER
EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom :.. Prénom :..

Adresse :..

Code Postal :.. Ville..

Tél :(Mention Obligatoire).. Pays :..........................

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES **Port :**	49 F
Total :	

Preview

PC CD ROM
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉV. MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE







Master of Orion 2

Battle at Antares



▲Dans MOX, le joueur pourra affronter ou endosser 13 races aliennes différentes, customiser les races, engager des héros pour diriger colonies et vaisseaux, construire plus de 30 modèles de nefs stellaires, contrôler minutieusement l'évolution des colonies, engager des combats spatiaux tactiques hyper-détaillés... Le pied, quoi !

C'est pas demain la veille qu'on fera dormir nos petits yeux fatigués. Je sais pas si vous êtes au courant... Master of Orion 2 arrive. Et sa cohorte de nuits blanches. Tant mieux ! Bon, le problème est le suivant : vous vous retrouvez empereur en charge d'une planète de l'univers profond. Les gens sont inconscients, ils se reproduisent, et peu à peu les ressources locales viennent à s'épuiser. Une seule solution : l'expansion territoriale.

Votre talent naturel fera des merveilles. Une gestion soignée, une exploration systématique des planètes alentour, des voisins susceptibles à séduire ou à affronter : on voit bien que vous avez déjà pas mal d'heures de vol. Sauf que maintenant, des aliens xénophobes déboulent d'une autre dimension pour tout fiche par terre ! Va falloir la jouer subtile. En plus, MOX et le multi-joueur, c'est prévu : 8 mégalos pourront se la jouer en réseau ou sur la même machine. Tiens, je vais aller m'acheter des lunettes noires, moi.

lansolo

Preview

WARGAME
EDITEUR MINDSCAPE
PC CD ROM
DEVELOPPEUR SSI
SORTIE PREVUE NOVEMBRE







Star General



Les v'là ! Y reviennent. Rhâââ ! Les gars de SSI. Après Panzer General, Allied General, Fantasy General, on a droit aujourd'hui à Star General. Star comme étoile. Eh oui, ça se passe dans l'espace. Un wargame spatial, comme qui dirait. Bon, je crois que c'est clair sur les photos, le moteur ne semble pas avoir changé. En revanche, on pourra équarrir de l'extra-terrestre sur la surface des planètes, en plus des combats dans le vide.

90 vaisseaux avec animations en 3D, 6 races aliennes, conquête et gestion de ressources (villes, usines, centres de recherche, complexes militaires, stations orbitales), bref SSI annonce fièrement plus de 100 heures de durée de vie. Star General intègrera aussi une option "réseau" pour pouvoir affronter jusqu'à 6 maîtres de l'univers. Pour sûr, ça va blaster grave du côté de Sirius, le mois prochain, pour le test !

IanSolo




COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°62



- **Tests :** Action Soccer, FX Fighter, Hi-Octane, Sim Tower, Cannon Fodder 3DO, Wing Commander 3 sur 3DO...
- **Sur le CD :** Les démos de Hi-Octane, Micro Machines 2, Raven, Space Quest 6, Frontier, Tank Commander...
- **Dossiers** 12 cartes-son au banc d'essai, tournage Wing Commander IV.
- **Soluces :** Heretic (suite et fin), Discworld, Full Throttle.

N°63



- **Tests :** F1 Grand Prix 2, Mechwarrior 2, Need For Speed, Dungeon Master II, Fade to Black, Space Hulk 3DO...
- **Sur le CD :** Les démos de Witchaven, FX Fighter 2, Fade to Black, Need for Speed, Apache, Primal Rage, Action Soccer...
- **Dossier :** Lecteurs CD-Rom quadruple vitesse.
- **Soluces :** Amazone Queen, Prisoner of Ice.

N°64



- **Tests :** Magic Carpet 2, Phantasmagoria, Primal Rage, Lemmings 3D, Buried in Time, Pitfall...
- **Sur le CD :** Les démos de Screamer, Cybermage, Tekwar, MK III, Magic Carpet 2...
- **Dossier :** ECTS de Londres, Apple Expo, Team 17

N°65



- **Tests :** EuroFighter 2000, Fifa 96, Actua Soccer, Hexen, Witchaven, Fury 3, Sim Isle, Worms, Destruction Derby, NBA Jam...
- **Sur le CD :** Les démos de Worms, Stonekeep, SU27 Flanker, Earthworm Jim, Caesar 2, ChronoMaster...
- **Dossier :** Les Pirates: comment font-ils ?
- **Soluces :** Phantasmagoria, Last Dynasty.

N°66



- **Tests :** Alien's, Indy Car Racing II, MK III, Rayman, Stonekeep, Cvnet, WipeOut...
- **Sur le CD :** Les démos de Rayman, Riddle of Master Lu, raven Project, Sim Isle, Création...
- **Dossier:** Peut-on encore vivre sans Pentium ?
- **Soluces :** Star Trek: Next Generation

N°67



- **Tests :** Warcraft 2, Tekwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DO, Cybermage...
- **Sur le CD :** Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Voodo Lounge, Bermuda Syndrome...
- **Dossier :** Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- **Loisirs :** Virtual Book L'éléphant, le monde du vin de Bordeaux...

N°68



- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deRebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossier :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- **Soluces :** Torin's Passage

N°69



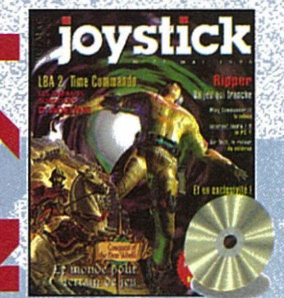
- **Tests :** Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deConquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden, ...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep.

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluces :** Wing Commander IV

N°72



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :**Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :**Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...

N°74




- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longbow, Crusader no Regret, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers 2, Time Commando, Marathon II, etc. Attention Windows 95 et Mac uniquement
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal |_|_|_|_|_|

☐ N°62 ☐ N°63 ☐ N°64 ☐ N°65 ☐ N°66

☐ N°67 ☐ N°68 ☐ N°69 ☐ N°70 ☐ N°71

☐ N°72 ☐ N°73 ☐ N°74



Preview

PC CD-ROM
COURSE AUTO
EDITEUR UBI SOFT
DÉV. MAGNETIC FIELDS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

De nombreuses vidéos accompagnent vos parties. ▶

Rally Championship





▲*Après la glace, la gadoue. C'est encore Bibi qui va frotter.*

Trois vues différentes sont proposées : interne, plein écran et externe ▼

Vraoummmm. Vroum vroum vroum vroum. Vrrr-roouuuummmm vroumvroum, Hiiiiiiii, Vroum, vroum, vrouuuummmmmmmmmmm, tchach, vroâaaaaaaaa, vrôaaaaaaaaa, Hiiiiiiii. Non ! pas dans les specta...! Haaaaaaa ! Vlan !. Aïiiiie !!!!. Carnage, Carnage. Pin-pon, Pin-Pon. Voilà, cette minute de course vous était offerte par Rally Championship, course de bagnoles qui va vous faire participer au championnat anglais RAC. Au menu de cette simulation de tondeuse à humains, un graphisme S-VGA, 6 voitures différentes (Golf, Megane, Escort, etc.), 28 courses au tracé réaliste et varié, une météo changeante et des épreuves aussi bien diurnes que nocturnes. Rally Championship pourra se jouer jusqu'à 8 simultanément en mode "réseau".

Fishbone





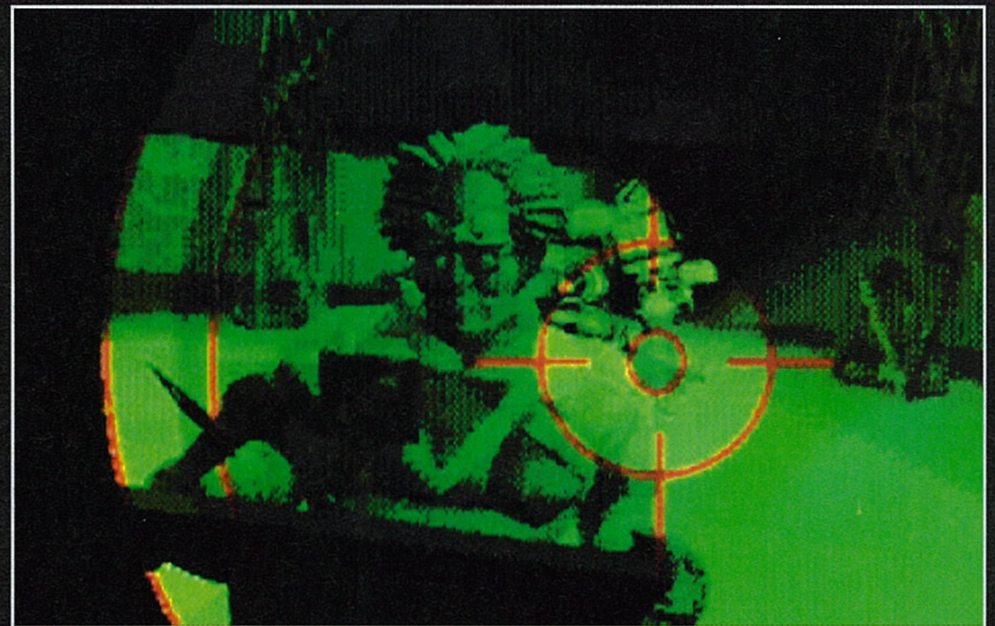
Preview

DÉVELOPPEUR INSCAPE
EDITEUR WARNER
MACHINE PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Assassin 2015



Il promet, ce jeu : vous y jouerez un assassin, et votre mission sera de buter un vieux. Pas très moral tout ça ! En plus, le vieux, vous le buterez dès le début... Bang ! une balle dans le buffet. Fastoche. Le gros morceau, ce sera de vous échapper du bâtiment après l'assassinat, avec des centaines de drones à vos trousses.

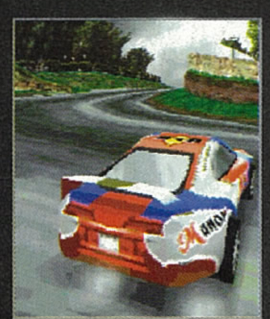
Ambiance cyber-glauque et fusillades dans les couloirs : tout ça se présente comme un shoot-them-up inspiré de Doom et de Operation Wolf. Les flèches pour se déplacer, la souris pour viser constitueront le gros des commandes. Et pour vous seconder dans cette galère, votre coéquipière tentera, depuis l'extérieur, de pirater le système de sécurité, d'ouvrir les portes et tout le bazard informatruc. Faut voir ! Monsieur pomme de terre

Preview

DEVELOPPEUR GRAFFITI
EDITEUR VIRGIN
PC CD ROM
SORTIE PREVUE NOVEMBRE
GENRE ARCADE



◄ Graffiti a apporté un soin tout particulier au comportement des voitures en intégrant des équations de physique drôlement compliquées. Le résultat c'est des sauts, des dérapages, des carambolages plus réalistes que jamais.



Screamer



Il y a moins d'un an, Screamer premier du nom nous avait fichu une sacrée claque. VPLAFFF ! C'est vrai, on en a encore les oreilles qui bourdonnent. Si, si ! Il faut dire que, dans la catégorie arcade, c'était probablement le meilleur jeu de bagnoles de l'année. Ah ça oui, crévindiou d'bœuf ! Là vous remarquerez que je jure façon Lord Casque Noir. En fait, pour tout vous dire, c'est lui qui voulait faire cette preview. Mais il a dû partir à Londres pour l'ECTS. Alors je fais comme si. OK ? Bon ben, c'est tout simplement génial ce qui nous arrive, parce que les petits génies de Graffiti, la boîte de développement italienne, ont remis l'ouvrage sur le métier. Je tremble encore d'émotion après quelques minutes passées sur la version bêta. Pour une suite, c'est une suite. Une vindiou d'Leisure Suite Larry même ! Désolé. Bref, le grand changement dans cette suite c'est le graphisme. Quatre résolutions sont proposées : VGA et S-VGA 256 ou 65 000 couleurs. C'est super carrément super beau et Sega Rallye peut retourner cueillir des champignons dans la forêt. Je respire un bon coup, je me calme et je continue. Dans cette course de voitures de série, vous retrouverez ce mélange subtil d'action ultra-speed et un vindiou d'moteur graphique complètement réécrit pour la circonstance. Graffiti s'est aussi permis une petite incursion dans le monde de la simulation, avec la possibilité de customiser les caractéristiques des voitures : freins, suspensions, pneus... L'option "réseau pour quatre joueurs" fait de Screamer 2 l'un des produits très attendus du mois prochain. Courage, ça passe vite, un mois ! Iansolo

Screamer2, c'est 13 nouveaux circuits tout beaux tout neufs. En vrac : la Suisse, la Colombie, l'Egypte, la Finlande, la Californie... Tenez, ici c'est l'Angleterre.





Évidemment, le design des voitures s'inspire directement des caisses de sport les plus populaires. On retrouvera : Porsche, Toyota Celica, Honda NSX et Mazda MX5. Au fur et à mesure des succès, vous aurez même accès à des véhicules bonus : Toyota Baja pick up, Indy Corvette, Mitsubishi Montero et une bagnole de stock-car.

Entre deux tours, vous pourrez vous arrêter pour donner des cacahuètes aux chameaux.

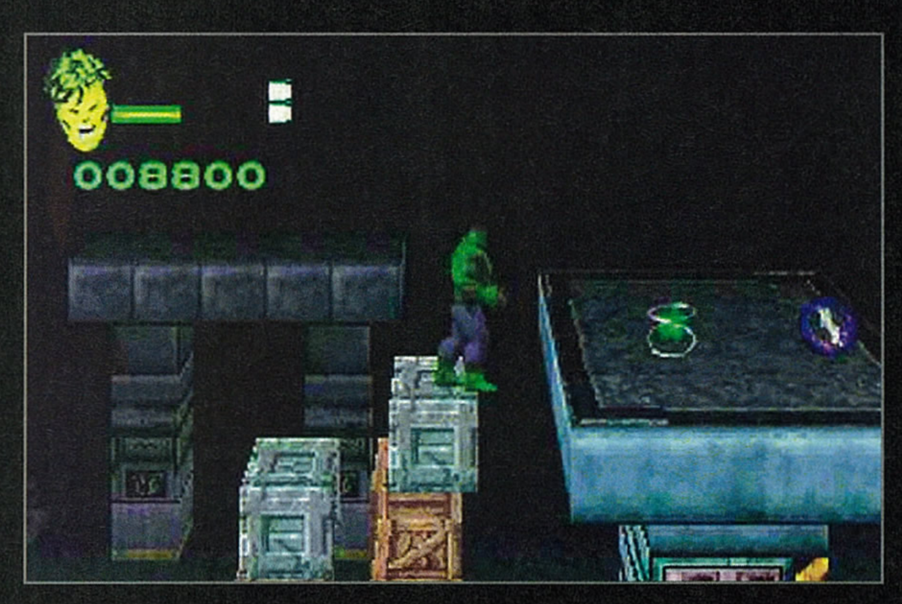
Chouette ! les menus de configuration apparaissent sous forme d'hôtesses en 3D avec des jupes ras la fouff'. Un cheat code permet d'ailleurs d'assister à un strip-tease intégral. Non, là je déconne...

Preview

PC CD ROM
EDITEUR/DÉVELOPPEUR
EIDOS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Incredible Hulk
The Pantheon Saga



À mon avis, les scénarios de comics sont écrits par des fruits de mer, mais ceux de Hulk je pense qu'ils sont écrits par des algues mortes. Ça fait du bien de se confier. Je me sens bien plus léger, et maintenant je vais pouvoir vous présenter Hulk sans perdre mon sang-froid, sans écrire un seul gros mot (une performance olympique).

Ce sera un jeu de plates-formes en 3D dans lequel on pourra se battre contre des super-vilains, mais aussi ramasser des objets, les utiliser, résoudre des énigmes, etc. Cinq scénarios, tirés de cinq comics -arg !- vous mettront en face d'Hector, Ulysse, Atlanta, les U-Foes-Vector, X-Ray et Iron-Clad. Pfff, j'suis vert, j'ai déchiré ma chemise !

Monsieur pomme de terre

Motocross

PC/MAC CD-ROM
EDITEUR WARNER
DEV GRAFTGOLD
SORTIE PRÉVUEOCTOBRE

Un simulateur de motocross... C'est délirant ! On va enfin pouvoir se vautrer dans la boue, se prendre des gamelles mémorables sans risquer de se rompre les os. C'est Graftgold qui en a eu l'idée, et pour le coup le soft semble complet. 125, 250, 350, 500 cm3 : y en a pour tous les goûts. Le mode "compétition" permet d'enchaîner les courses et de gérer un capital de thunes pour améliorer les composantes de sa moto. À moi les bottes fluo !

Iansolo







▲Et mince, encore dans la mare

TEL : 42-45-54-38
FAX : 44-84-03-72

MICRO PC

MAGASIN Ouvert du Mardi au Samedi
De 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30

146 Rue De Crimée 75019 PARIS Métro : Laumiére

PC EXCEL PREMIER MULTIMEDIA AM-K5 Cx120-150+

Intel(c) Tritxxx

EVOLUTION COMPUTER

Boitier Mini Tour 200W CE
Carte Mére PCI Local Bus
WB cache Support Pipeline 256K/512K
Lecteur 3"1/2 HD SONY
24 Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo
Carte SVGA PCI 1Mo ext 2Mo
Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul.
MPEG - CDi - VIDEO CD
D.DUR EIDE 1,3Go Pio4
Ctrl 4DDurs Eide +2séries-1//-1Joystick
ECRAN SVGA 14" CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1024x768
Clavier 105TWin95 + Souris&Tapis

CD ROM 8X
Fast EIDE Mode Rafal
Compatible CD Audio-Vidéo-Photo
CARTE SON Wave EXCEL
16Bits DSP Multi CD
Direct Sound Processing 44Khz stéréo
Interface G.MIDI
Compatible Korg-Roland-Yamaha
32Voix Stéréo - Idéal Pour les Jeux!!!
Logiciels Multimédia
Lecteur CD Audio - CD Vidéo - CD Photo
Sampler-Studio Midi.....
PEFRECT WORKS 95 CD

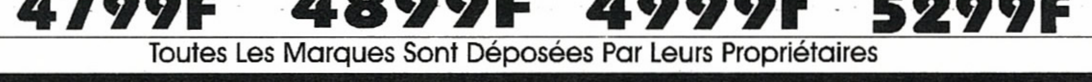
16 Sound BLASTER 100 % COMPATIBLE



Plug and Play

BIOS FLASH





AM-P90Mhz	AM-P100Mhz	Cx-686-120+	Cx-686-150+
4799F	4899F	4999F	5299F

Toutes Les Marques Sont Déposées Par Leurs Propriétaires



PC EXCEL 3D MULTIMEDIA PENTIUM-Cx 686

Garantie 5 ans

Boitier Mini Tour 200W CE
Carte Mére PT55 430VX,HX
Write Back cache on PCI LOCAL BUS
3PCI/4ISA Support Pipeline Burst 256K/512K
Lecteur 3"1/2 HD SONY
32 Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo
CARTE SVGA 3D SPIDER S3 64Bits
2MO EDO DRAM Burst Fast DRAM
Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul
MPEG - CDi - VIDEO CD
D.DUR EIDE 2,1GO Pio4
Ctrl 4DDurs-2Séries-1//-1Joystick
ECRAN SVGA 15" CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1280x1024
Clavier 105TWin95 + Souris&Tapis

CD ROM 10X
Fast EIDE - Mode Rafal
Compatible CD Audio-Vidéo-Photo
CARTE SON
Wave Excel 32 WVFX
Compatible Korg-Roland-Yamaha
32Voix Stéréo* - Idéal Pour les Jeux!!!
*Interface 190Instruments General Midi!!!
3D Surround Fx Stéréo
Logiciels Multimédia
Lecteur CD Audio-Vidéo-Photo
Sampler - Studio MIDI ....
Joystick & 2HPstéréo

3D EXCEL

MPEG VIDEO CD

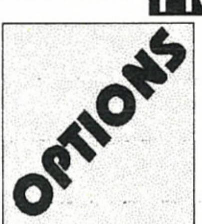
CREDIT 4 ou 10 mois



PENTIUM	120Mhz	133Mhz	150Mhz	166Mhz	200Mhz
Prix TTC	6499F	6899F	7299F	7899F	8499F
CYRIX 6x86	120+	133+	150+	166+	200+
PRIX TTC!!	5999F	6299F	6499F	6899F	7499F







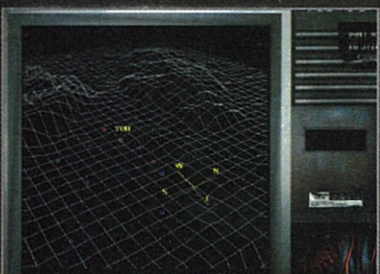
8Mo Supplémentaires Fast PAGE	+249F	Option CD ROM 10X	+199F
Extension 256Kcache Pipeline 8ns	+149F	Option D.Dur 2.1 Go --> 2.5Go PIO4	+199F
Ram Edo en Remplacement	+199F	Ext Carte Son Wave Excel 32WVFX	+ 99F
Ecran SVGA 17" MPR2 P0.28 CE	+1699F	Option Configuration SOFT du PC	+150F
CARTE MERE Intel HX430 256 Pipeline	+ 349F	Option Carte S3 VIRGE 2MO 3D	+ 299F
1Mo RAM VIDEO SUPP EDO Burst	+149F	Option HP80W Sur Secteur	+179F
DOS&WIN3.11/WIN95CD+Works 95Novell	+649F	US ROBOTICS EXTERNE 33.600 Bds	+ 1090F
Carte Mére TRIT2 VX 512k pipeline	+299F	Option Clavier Type Natural Kbd	+299F

VPC PROVINCE (Commande Sur PAPIER LIBRE) Chéque ou Mandat à L'ordre de MICRO PC Port PC PROVINCE : 320F EXPRESS 48H : +250F

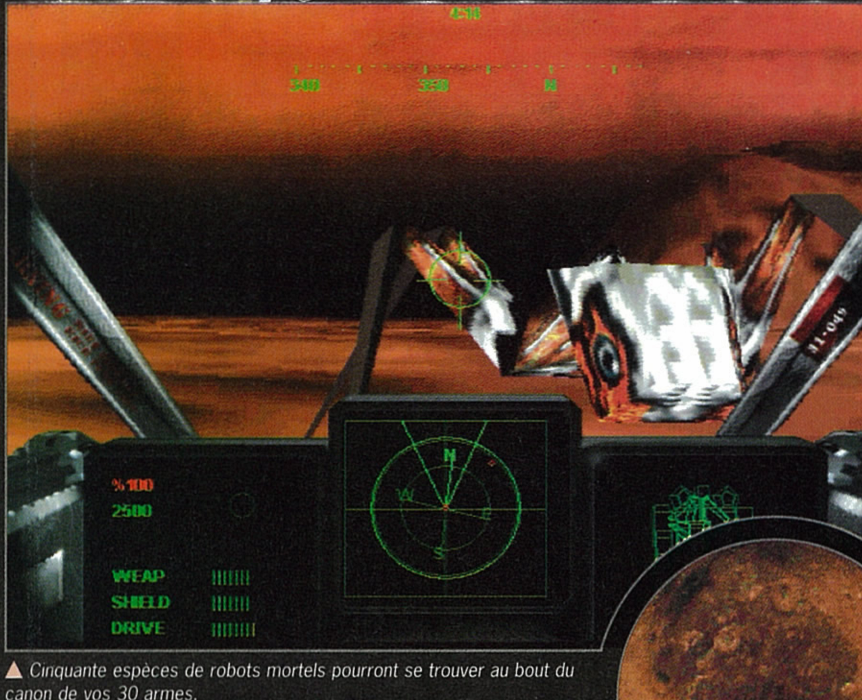
Preview

EDITEUR INTERPLAY
ACTION • PC CD ROM
DÉVELOPPEUR
BIOWARE/PYROTEK
SORTIE PREVUE NOVEMBRE





Shattered Steel



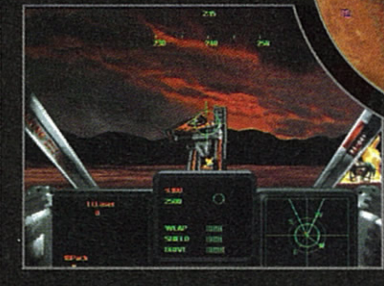
▲ Cinquante espèces de robots mortels pourront se trouver au bout du canon de vos 30 armes.

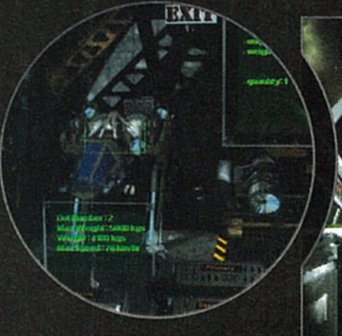
Bon, c'est pas la peine de nous faire une attaque. Et puis enlevez donc cette panoplie de Goldorak, et plus vite que ça ! Shattered Steel ne sera que le énième jeu de robots en 3D (si vous avez pas bien suivi depuis le début, Mechwarrior 2 d'Activision demeure la valeur sûre). Machin Steel vous collera donc aux commandes d'un "planet runner" tout au long de 70 missions non linéaires dans 3 mondes en texture mappée : Lanios 3, Orec et Planète III.

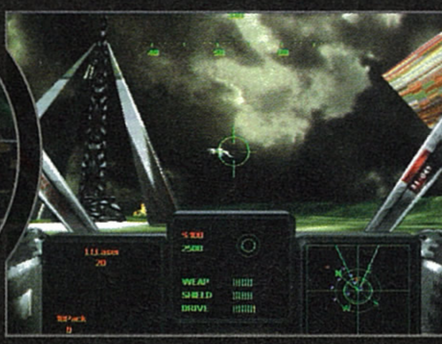
Faut que ça soit bien clair dans votre esprit : Shattered Steel, ça sera 90 % d'action et 10 % de gestion d'équipement du robot. Ici, pas de stratégie complexe. En revanche, côté graphisme, la technologie Voxel risque de nous en coller plein la face. Je me suis laissé impressionner par la gestion des lumières dans cette version preview en S-VGA. Tenez, on se prend des lasers dans la poire et ça éblouit tellement qu'il y a des reflets sur le pare-brise. Enfin, y faudra aussi compter sur une option "multi-joueur" à 16 en réseau et 1 éditeur de scénario. On verra bien !

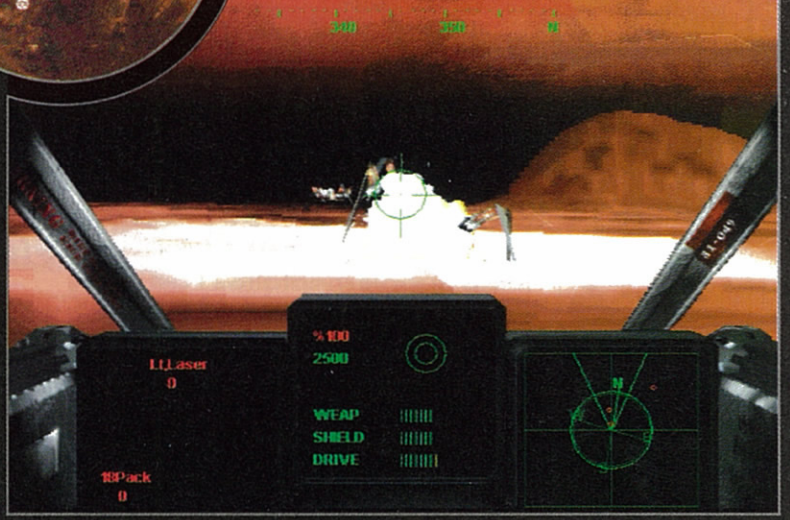
IanSolo











▲ La gestion des lumières est particulièrement réussie. Quand un ennemi explose, tout le terrain alentour est illuminé. Pareil avec les hélicos qui vous traquent : on voit le projecteur qui bouge au sol.

Preview

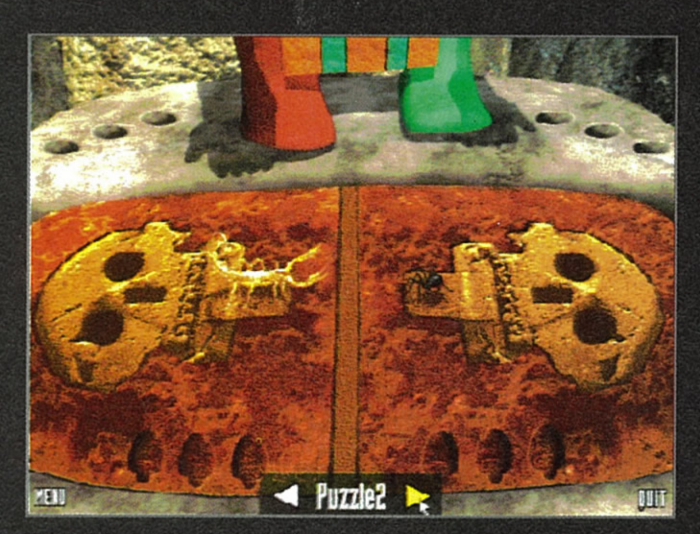
PC CD-ROM
EDITEUR PHILIPS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR GTE ENTERTAINEMENT
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Timelapse

Vous voyez ce que c'est, Bell ? Nan ? Pourtant c'est gros, Bell. Ou plutôt, c'était gros ; ils représentaient une des plus grosses multinationales américaines jusqu'au jour où la loi anti-trust leur est tombée sur la tronche et a obligé Bell à se scinder en plein de petites entreprises... c'est ce qu'on appelle les "Baby Bell". Oui, ça sonne un peu comme Babybel, mais ça n'a aucun rapport. Qu'importe ! GTE Entertainement est justement une de ces Baby Bell. Elle nous propose une aventure gros budget qui marche sur les plates-bandes de Myst. But du jeu : retrouver le continent Atlantide. En priant pour ne pas y croiser Boby Ewing en slip de bain.

Monsieur Pomme de terre



Pierre, caillou, ciseau. Revu et corrigé par les Aztèques, ça devient : grenouille, scorpion, araignée. Comme quoi les Aztèques étaient des cons qui n'ont vraiment rien inventé et qui ont mérité de disparaître.



Épreuve de tir à l'arc. Oui, les Mayas ont tout pompé à Robin des Bois.

Preview

DÉVELOPPEUR
CORE DESIGN
EDITEUR EIDOS
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Tomb

Le mois dernier, nous avions déjà consacré de nombreuses pages à ce titre fameux qui nous vient tout droit d'Angleterre. Le jeu a encore évolué, et surtout nous avons reçu une version jouable. Après l'avoir longuement essayé, il ne me reste plus qu'à confirmer tout le bien que je pensais déjà de Tomb Raider, qui s'avère souple à l'emploi et sacrément excitant.
Attendons une version finale pour vérifier l'intérêt des différents niveaux prévus. Pour l'instant, c'est superbe !



Le personnage principal est extrêmement détaillé, avec tout plein de jolies facettes qui n'entachent pas le charme certain de Lara, l'héroïne.



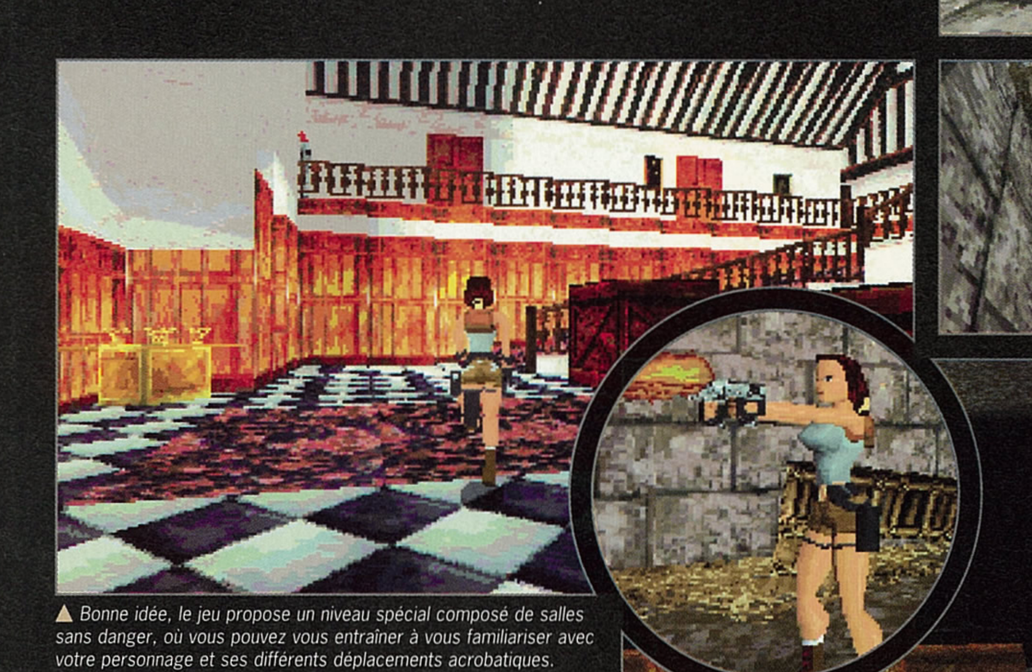
Le jeu propose un niveau spécial composé de salles sans danger, où vous pouvez vous familiariser avec les différents déplacements de Lara.



Tous les personnages et les sales bestioles ont bénéficié d'autant d'attention et de soins que le personnage principal.

Raider





▲ Bonne idée, le jeu propose un niveau spécial composé de salles sans danger, où vous pouvez vous entraîner à vous familiariser avec votre personnage et ses différents déplacements acrobatiques.

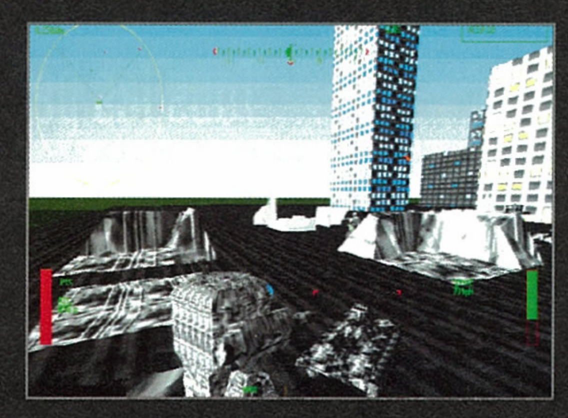


▲ Ici, Lara ouvre un passage en forçant joliment sur une manette. Le jeu oscille tranquillement entre jeu d'action, d'aventure et de plates-formes. Tout se mélange joyeusement.

Jamais tranquille ! La pauvre Lara se promène, et voilà que des tonnes de loups lui sautent dessus. ▶



SIMULATION • PC CD ROM
EDITEUR/DÉVELOPPEUR
ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Mechwarrior 2
The Mercenaries



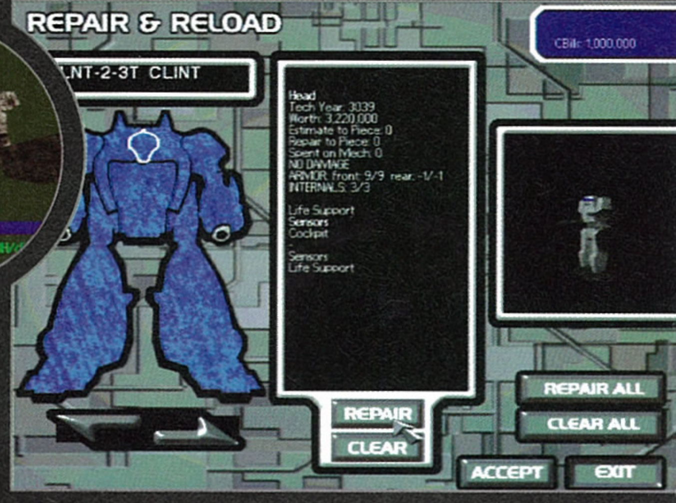
Mechwarrior 2 : The Mercenaries annonce la couleur dès le titre. C'est pas Mechwarrior 3. Et non ! Bon. On remarque aussi que la nouvelle mouture du soft culte d'Activision renoue avec la tradition. Dans Mechwarrior 1, il était aussi question de mercenaires. Il fallait gérer de la thune, et tout et tout. C'est reparti de plus belle dans cet épisode. En plus, The Mercenaries ne sera pas un data-disk mais une version à part entière. Malgré de nouvelles textures, la fumée des missiles, l'explosion des bâtiments, le moteur 3D ne semblent pas avoir énormément évolué. C'est d'autant plus net, qu'on a vu de très beaux softs comme Earthsiège 2 de Sierra ou Shattered Steel (en preview dans ce numéro). He, psst ! entre nous, le nouveau Mechwarrior ne devrait pas être trop inquiété par la concurrence. Côté stratégie, intérêt des missions, variété des décors c'est quand même la pointure au-dessus. Enfin, c'est une preview. En attendant la confirmation dans le test, sachez que la gestion sera très complète (achat de pièces pour les Mechs, munitions, techniciens, réparations). Les 30 missions seront non linéaires avec des issues multiples. Enfin, l'option "réseau" à 8 joueurs ne devrait pas rebuter les fans.

lansolo



▲Mechwarrior 2: le seul soft qui affiche en 1024 x 768. Oui, vous avez bien lu.
La question est : votre machine le supportera-t-elle ?





▲ Vous êtes un mercenaire. À vous la liberté ! À vous les primes ! À vous les geishas de Starlove69 ! Mais à vous aussi la gestion du personnel, des armes, les fins de mois difficiles et les contrôles de l'URSSAF. On peut pas tout avoir !



Des milliers* de CD ROM d'occasion

30 à 70% moins chers

*magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS CD-ROM

NOUVEAUX MAGASINS

- ANNECY (mi octobre) Passage Gruffaz - 74000
- CHALON/SOANE 20, rue d'Autun - 71100 Tél : 03 85 48 16 40
- LE MANS Centre commercial République - 72000 Tél : 02 43 87 76 88
- LILLE Centre commercial des Tanneurs - 59000 Tél : 03 20 12 98 99
- MONTPELLIER Centre commercial le Triangle rue Jules Millau - 34000 Tél : 04 67 92 97 59
- ROUEN 7, rue du Grand Pont - 76000
- PAU 1, rue du Docteur Simian - 64000

BIENTOT 2 NOUVEAUX MAGASINS A PARIS, OUVERTURE VIENNE ET CHICAGO (USA)

NOUVEAUTES

PROMO SUR TOUS LES JEUX

NOUVEAUTÉS EN PREMIER



LES CHEVALIERS DE BAPHOMET



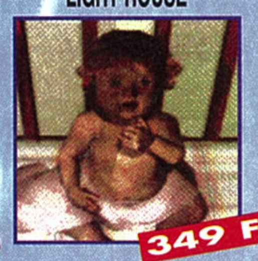
369 F





369 F

LIGHT HOUSE



349 F



VOLANT + PEDALIER

549 F

Z

299 F

ALERTE ROUGE COMMAND & CONQUER



NC

PROMO

• FADE TO BLACK	99 F
• ENIGME DU MAITRE LU	199 F
• DUKE NUKEN 3D	279 F
• LOST EDEN	99 F
• GRAND PRIX	99 F
• CIVILISATION	99 F
• ESTATICA	99 F
• DESTRUCTION DERBY	99 F

DES MILLIERS DE CD ROM EN OCCASION (testés et vérifiés)

30 à 70% moins chers disponibles

NEW

• AH LONG BOW	369 F
• ALBION	399 F
• ALIEN VIRUS	299 F
• BATTLE GROUND BETTYSBURG	399 F
• CRUSADERS NOREGRET	299 F
• KARMA	299 F
• OLYMPIC GAMES	329 F
• OLYMPIC SOCCER	329 F
• SYNDICATE WARS	349 F
• BERMUDA SYNDROME	NC
• DIABLO	NC
• DUNGEON KEEPER	NC
• MEGARACE II	369 F
• NORMALITY	329 F
• STORM	369 F
• URBAN RUNNER	369 F
• WARHAMMER	369 F
• WITCHAVEN II	199 F
• ZORK MENESIS	399 F

OCCAS

Prix constaté dans les magasins parisiens

• FIFA 96	199 F
• DARK FORCES	199 F
• CEASER II	199 F
• FULL TROTTLE	229 F
• DUKE NUKEM 3D	229 F
• PHANTASMAGORIA	249 F
• GABRIEL KNIGHT II	249 F
• «D»	249 F
• DIG	249 F
• STONE KEEP	249 F
• FUTUR SHOCK	269 F
• F1 GRAND PRIX II	269 F
• WING COMMANDER IV	299 F

PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 01 47 07 33 00

Paris/Republique
5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 01 43 38 11 86 — Tél : 01 43 38 96 31

Paris/St Germain des Prés
73,BD St Germain - 75005 — Tél : 01 43 54 50 00

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 01 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 01 30 31 25 25

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 04 42 93 18 93

Antibes
5, rue vauban - 06600 — Tél : 04 93 34 39 14

Bastia
2, rue de la Miséricorde - 20200 — Tél : 04 95 31 68 70

Bayonne
11, rue du Port de Castets - 64100 — Tél : 05 59 46 13 38

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000 — Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 05 55 17 18 00

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 04 69 39 55 82

Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100 — Tél : 05 63 59 28 03

Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Les Moulins» - 92130 — Tél : 01 47 36 17 03

Le Havre
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 — Tél : 02 35 19 00 82

Loches
5, rue St Antoine - 37600 — Tél : 02 47 59 28 20

Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 04 72 74 46 39

Marseille
31, rue du Docteur Jean Fiolle - 13006 — Tél : 04 91 81 62 80

Millau
21, rue Droite - 12100 — Tél : 05 65 61 07 01

Mulhouse
11, rue de la Justice - 68100 — Tél : 03 89 46 48 43

Nimes
2, rue des Greffres - 30000 — Tél : 04 66 76 16 16

Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 04 93 82 52 52

Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 — Tél : 04 68 50 89 50

Roanne
11, place du marché - 42300 — Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 05 65 68 41 79

Royan
62, boulevard de la République - 17200 — Tél : 05 46 05 21 79

Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 05 61 12 33 34

Villefranche
11, rue des Marais - 69400 — Tél : 04 74 65 94 39

Voiron
2, rue Georges Frier - 38500 — Tél : 04 76 65 72 55

Fort de France
Centre Commercial Le Trident — Tél : 00 05 96 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO

08 36 68 11 19

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL
3615 ULTIMA GAMES

TELEPHONE
01 47 07 33 00
FAX
01 45 35 30 90

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
57, avenue des Gobelins
75013 PARIS

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE

Tél : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 84.

Nom .... Prénom ....

Adresse complète ....

Tél. (obligatoire) ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F

❑ CHÈQUE ❑ CARTE BLEUE

❑ MANDAT LETTRE ❑ 25 F de port ❑ 60 F de port

I_I_I_I_I DATE D'EXP.

I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

DATE.................... SIGNATURE

DÉVELOPPEUR SUNRISE GAMES LTD
EDITEUR GAMETEK
MAC PC CD-ROM WINDOW
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





▲ *Des graphismes éblouissants...*

Mutant Penguins

Le nouveau méga-jeu de Gametek est un shoot'em up animalier. Vous dirigez une bestiole de race indéterminée dans de très nombreux labyrinthes, dans le seul but de buter un maximum de pingouins. Pour cela, il vous faudra récupérer une tonne de bonus en les battant à mort, tout en ramassant des lutins pour les larguer dans les machines à fabriquer des bâtons de TNT.

C'est rapide, c'est confus, mais au moins on tape sur une espèce protégée ; s'ils font le même avec des dauphins ou d'autres races d'animaux inutiles, j'achète.

Bob Arctor

Preview

AVENTURE ACTION
EDITEUR
GROLIER INTERACTIVE
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Un très beau design de créatures que l'on doit à Kev Walker, un dessinateur qui s'est fait remarquer dans les comics 2000 AD et a travaillé sur le film "Judge Dredd".

Perfect Ass



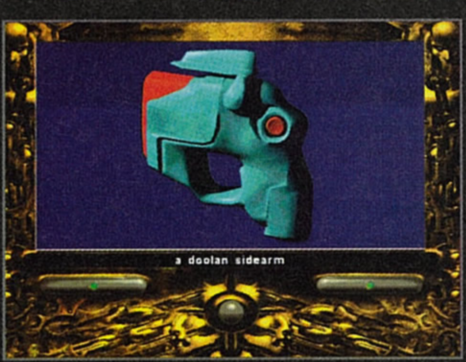
Oh ! des codes. Oh ! des trucs et pis des machins. Je vous rappelle simplement que malgré la 3D, c'est un jeu d'aventure.

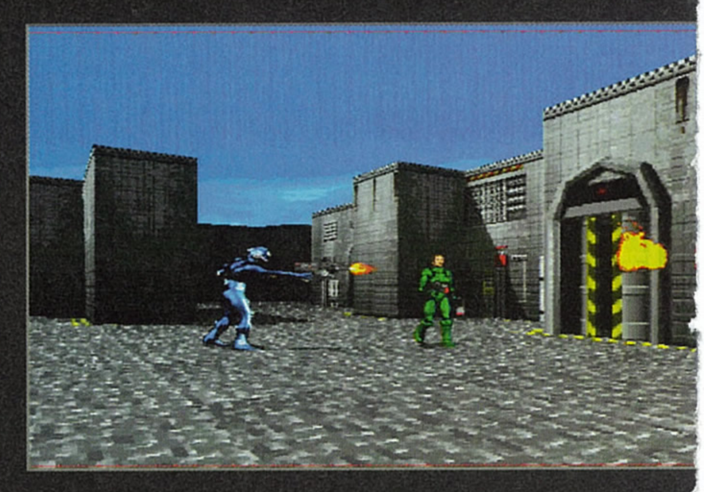
Vous êtes un assassin. C'est sûr, avec un titre pareil, le dernier jeu d'aventure de Grolier Interactive ne vous propulsera pas apprenti-rechapeur de pneus dans une fabrique de tricycles. En fait, vous êtes le tueur le plus connu, le mieux équipé et le plus dangereux du cosmos. Woosh ! même que moi j'aimerais pas vous croiser bourré dans une ruelle sombre de la citadelle de Kobrai. Ah ça non, alors ! Bref, vous voilà immergé dans un monde qui fleure bon la S-F, genre le bar de l'espace dans Star Wars, avec tout plein d'extraterrestres avec des gueules bizarres (ils auraient quand même pu mettre un slip, c'est indécent). Si c'était pas déjà assez compliqué comme ça, vous êtes complétement amnésique - mais conscient que votre regard bleu acier ne laisse pas les femelles insensibles - et vous partez à la recherche de votre destinée. Youpi ! Reste à voir si la progression dans les 27 chapitres de cette quête ne sera pas trop linéaire.

Iansolo



Perfect assassin ne ressemble pas aux jeux d'aventure classiques ici tout est en 3D.

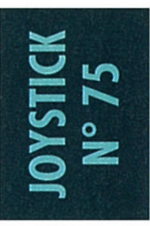




Perfect Assassin ne ressemble pas aux jeux d'aventure standard : ici, tout est en 3D. Vous comprendrez alors aisément que les programmeurs n'ont pas lésiné sur les séquences de shoot'em up. Les effets sonores en stéréo ajoutent aussi à l'ambiance.



Côté dialogues, Perfect Assassin comportera un drôle de machin artificiel, une intelligence qu'ils disent ! Parmi les 200 persos du jeu, certains sont plus malins que d'autres et vous en apprendront plus. Vous pourrez choisir un ton plus ou moins agressif pour leur tirer les vers du nez. Ces créatures choisiront de vous attaquer ou de vous servir selon leur humeur.





VOICI UN RÉCAPITULATIF DE TOUS LES JEUX TESTÉS CE MOIS-CI DANS JOYSTICK. À VOUS DE CHOISIR.

GENE WARS

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

TOUS JOUEURS
PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 1 à 4 joueurs
Développeur/pays: Bullfrog Angleterre
Editeur: Electronic Arts
Config mini: Pentium

CONCLUSION

Gene Wars relance l'intérêt des jeux de stratégie temps réel par son côté "simulation écologique". Les manipulations génétiques délirantes, l'humour et une réalisation impressionnante en font un must incontournable.

TECH 90 % DESIGN 92 % INTERET 95 %

UP
- Sujet
- Graphisme
- Interface
- Musique, bruitages, voix

DOWN
- Parfois, la vitesse du jeu s'emballe !

BLOWN AWAY

JEU CLIQUANT

INCONNUE À CE JOUR
PC CD-ROM

1 joueur, anglais, la doc sera en français.
Développeur/pays : IVI Publishing/USA
Editeur: MGM
Config mini: 486 DX 66

CONCLUSION

Il me faut une conclusion, alors voilà : je conclus que ce jeu n'est pas bien.

TECH 70 % DESIGN 70 % INTERET 69 %

UP
- Je n'avais pas éprouvé un tel frisson depuis ma dernière baisse de salaire
- Les films en plein écran
- Le prix : 200 francs

DOWN
- Non, non, vraiment je ne vois rien !

CLANDESTINY

AVENTURE

TOUS JOUEURS

Textes et Voix en anglais, 1 Joueur
Développeur/pays : Trilobyte Etats Unis
Editeur: Electronic Arts
Config mini:486 DX2 66

CONCLUSION

On aurait attendu quelque chose de mieux de Trilobyte pour leur troisième jeu d'aventure, au final ; il ne nous reste que de somptueux graphismes, moult énigmes plus ou moins dures, et une grande impression de vide, à réserver aux plus jeunes ou bien aux férus de jeux d'aventure.

TECH 88 % DESIGN 90%
INT. 75 % joueur normal 90 % fan d'aventure

UP
- Le graphisme
- La durée de vie
- Les scènes cinématiques

DOWN
- L'impression générale de vide
- Les portes, trop de portes, trop.

CLOSE COMBAT

WARGAME

TOUS JOUEURS
PC CD-ROM

Textes et Voix française, 2 joueurs en réseau
Développeur/pays:Atomic games/USA
Editeur: Microsoft
Config mini:486 DX4-100, Windows 95

CONCLUSION

Comme Battle Isle à son époque, et dans une moindre mesure Command & Conquer, Close Combat ouvrira sans doute une ère nouvelle dans les jeux de stratégie historiques. On n'a plus qu'à espérer une floppée de nouveaux scénarios, voire de nouveaux théâtres d'opérations.

TECH 93 % DESIGN 91 % INTERET 92 %

UP
- Prise en main immédiate et intuitive.
- La quasi-perfection de la réalisation.
- L'ambiance sonore.

DOWN
- Impossibilité de former des équipes
- Le terrain est désespérément plat.

SUPER EF2000 WIN95 & EF2000 TACTCOM

SIMULATION ET ADD-ON

DÉBUTANTS
PC CD-ROM W95

Textes VF, 8 joueurs (réseau)
Développeur/pays : DID/USA
Editeur : Océan Config mini : Pentium 133, 8 mégas de Ram pour toutes les options de jeu à un niveau correct.

CONCLUSION

Les amateurs de simulations auraient bien tort de ne pas se doter de ces deux produits concernant l'un des meilleurs simulateurs de vol PC de l'an dernier. Reste toujours le problème de la machine.

TECH 93 % DESIGN 90 % INTERET 93 %

UP
- Qu'il est bon de reprendre parfois de la même chose.

DOWN
- On aurait aussi souhaité des data disks de nouvelles missions et campagnes.

COMMANDER BLOOD 2

AVENTURE

TOUS JOUEURS
PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 1 joueur
Développeur/pays: Cryo/France
Editeur: Microfolie's
Config mini: 486DX2

CONCLUSION

Big, Bug, Bang, deuxième volet de Commander Blood, est très comparable au premier : une aventure de science-fiction totalement délirante, chaotique, hilarante, sans arrêt interrompue par des séquences cinématiques magnifiques. Cela se fait un peu aux dépens de l'aspect ludique du produit.

TECH 85 % DESIGN 89 % INTERET 90 %

UP
- C'est de la SF
- C'est rigolo
- C'est bô

DOWN
- L'interface vieillote
- On ne peut pas zapper les dialogues

GOLDEN GATE KILLER

AVENTURE POLICIERE

TOUT PUBLIC
CD-ROM PC W95 & MAC

Textes en anglais, Voix en français, 1 joueur
Développeur/pays : Grolier Interactive Angleterre
Editeur: Grolier Interactive
Config mini: Mac 68030 25 MHz ; 486 DX2 66.

CONCLUSION

Un très bon jeu d'aventure comme on n'en fait plus assez souvent, une interface de jeu très agréable et inventive. Un scénario bien ficelé. Que demander de plus sinon une durée de vie plus longue ? L'actuelle (une vingtaine d'heures), comparée au plaisir de jouer à ce jeu, m'apparaît assez frustrante.

TECH 88 % DESIGN 85 % INTERET 88 %

UP
- L'aspect général très soigné

DOWN
- La durée de vie
- Le doublage en français

NATO FIGHTERS

SIMULATEUR DE VOL SUPPLÉMENT À ATF

TOUS JOUEURS.
PC CD-ROM

Textes Voix en Anglais, 2 joueurs réseau
Développeur/pays :Electronic Arts/USA
Editeur: Electronic Arts
Config mini: Pentium 90 8 mégas Ram

CONCLUSION

En une vingtaine de nouvelles missions très variées, NATO Fighters apparaît comme un Add-on pas trop indispensable. On aurait souhaité que le réalisme du jeu soit à l'image des documentations.

TECH 83 % DESIGN 80 % INTERET 82 %

UP
- Les missions plutôt originales

DOWN
- On aurait souhaité de nouveaux avions.
- On aurait plutôt souhaité un Add-on

STRIFE

DOOM-LIKE

TOUS JOUEURS
PC CD-ROM MS-DOS ET W95

Textes et Voix en Anglais, 8 joueurs réseau
Développeur/pays:Velocity USA
Editeur: 3 DO Studio
Config mini:486 DX2 66

CONCLUSION

Bien hideux, aussi passionnant qu'un clou, Strife captivera sans doute le petit monde des experts-comptables ou des fonctionnaires de la Poste pendant les grèves.

TECH 72 % DESIGN 71 % INTERET 70 %

UP
- Un bon point: C'est presque aussi lent sous DOS que W95.

DOWN
- L'œuvre dans sa quasi-intégralité.

WARGAME CONSTRUCTION SET III - AGE OF RIFLES

WARGAME

TOUS PUBLICS
PC CD-ROM DOS

Textes en français 2 joueurs
Développeur/pays: SSI USA
Editeur: Mindscape
Config mini: 486 DX 33, 4 mégas Ram

CONCLUSION

Un produit au-dessus de la moyenne sans toutefois époustoufler par son originalité ; le côté "éditeur de scénarios" est assez poussé pour permettre de reproduire tout et n'importe quoi, pourvu que les armées soient munies d'armes à feu de cette époque.

TECH 75 % DESIGN 85 % INTERET 75 %

UP
- Les éditeurs
- L'encyclopédie des armes

DOWN
- La faible durée des batailles.
- L'IA pas très poussée

LE MAITRE DES DIMENSIONS

AVENTURE

JOUEURS SUPER-DÉBUTANTS
PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 1 joueur
Développeur/pays: Mad Engine Angleterre
Editeur: Eidos
Config mini: 486-DX2-66, 8 Mo, CD-Rom double vitesse, Win 95

CONCLUSION

Un vrai jeu d'aventure pour nos amis les mal finis. Graphisme propre certes, mais jeu raté.

TECH 77% DESIGN 87 % INTERET 69 %

UP
- Le graphisme
- Très utile pour le ball-trap

DOWN
- L'aventure
- Les dialogues
- Les voix

SCORCHED PLANET

ACTION-STRATÉGIE

VÉNUSIENS AUTISTES
PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 8 joueurs
Développeur/pays: Criterion Angleterre
Editeur: Virgin
Config mini: 486 DX2-66, 8 Mo Ram, CD-Rom double vitesse, DOS 5.0, Win 95.

CONCLUSION

Scorched Planet vous propose beaucoup d'action 3D et un peu de stratégie. Ne vous sentez surtout pas obligé d'accepter.

TECH 79 % DESIGN 74 % INTERET 73%

UP
- L'option de désinstallation sous Windows 95

DOWN
- Le graphisme pourrave
- Les séquences cinématiques
- Le moteur 3D

CREEP NIGHT

FLIPPER

JOUEURS DÉBUTANTS
PC CD-ROM WINDOWS

Textes et Voix en français, 1 à 4 joueurs
Développeur/pays: Sierra/Etats-Unis
Editeur: Sierra
Config mini: Pentium, Windows 3.x ou 95

CONCLUSION

Un peu trop facile mais rigolo, plus arcade que simulateur, ce flipper se joue à la cool entre deux parties d'Excel©®™. Un soft à prescrire d'urgence aux débutants ou aux fonctionnaires de l'Administration des impôts.

TECH 75 % DESIGN 85 % INTERET 80%

UP
- Animations
- Bruitages et musique

DOWN
- Peu de sensations flippesques
- Facile

BEDLAM!

SHOOT

TOUS JOUEURS
PC CD-ROM

Textes et Voix VF, 1 à 12 joueurs (en réseau)
Développeur/pays : Mirage/Grande Bretagne
Editeur : GT Interactive
Config mini : Pentium 60

CONCLUSION

Le retour en force de la vue isométrique pour un jeu de destruction qui ne fait pas dans la dentelle. Bedlam! est efficace, les mordus en auront pour leur argent, surtout quand ils auront acheté un Pentium.

TECH 75 % DESIGN 75 % INTERET 80 %

UP
- On peut détruire quasiment tout
- Un bon rythme

DOWN
- Répétitif
- Scrolling poussif

ZORK NEMESIS

AVENTURES

TOUS JOUEURS
PC CD ROM

Config Mini : 486 DX DOS ou Windows 95
Texte et voix : français
Nbre de joueurs : 1 joueur
Développeur : Activision Etats-Unis
Editeur : Activision

CONCLUSION

L'aventure est vaste, la difficulté est progressive, le graphisme et les musiques sont superbe. Activision nous régale et remporte son pari : Zork Nemesis s'inscrit comme la nouvelle référence du Myst-like.

TECH 85% DESIGN 94 % INTERET 92 %

UP
- Les musiques magiques
- La création graphique
- L'ambiance atemporelle envoûtante

DOWN
- Les algorithmes de compression (ruptures de rythme)

En octobre, venez gagner



sur

3615 JOYSTICK

* jeux sur PC CD-Rom, sous réserve de disponibilité.

1,29 F/mn & 2,23 F/mn
page «power veugra fraca», et ta mère s'appelle la der.



VOICI UN RÉCAPITULATIF DE TOUS LES JEUX TESTÉS CE MOIS-CI DANS JOYSTICK. À VOUS DE CHOISIR.

ASTROROCK

ASTÉROIDE

TOUT PUBLIC
PC & MACINTOSH CD-ROM

Textes et Voix en anglais, 1 à 8 joueurs en réseau
Développeur/pays: Atlantean Software/Californie
Editeur : Clef Musique
Config mini: 486DX2

CONCLUSION

Astrorock est un bon "astéroide". Le genre de jeu complètement basique, mais indémodable et très accrocheur. Rapide, riche en armes bonus et ennemis, proposant une option "réseau", il s'impose comme le meilleur soft dans sa catégorie sur PC.

TECH 80 % DESIGN 85 % INTERET 80 %

UP
- Le gameplay
- L'option réseau

DOWN
- Quoi de neuf ? Rien.

CREATURES

VIE ARTIFICIELLE

15 ANS ET PLUS
PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 1 joueur
Développeur/pays: Millenium Etats-Unis
Editeur: Warner Interactive
Config mini: Pentium 75

CONCLUSION

Plus une expérience scientifique à très grande échelle qu'un jeu, Creatures est néanmoins parfaitement passionnant.Malgré une interface lourde et ratée, Creatures a de quoi occuper des centaines d'heures le petit docteur Frankentein qui vit en chacun de nous.

TECH 95 % DESIGN 80 % INTERET 90 %

UP
- Les créatures, mignonnes à croquer
- Réussite graphique totale
- Des possibilités quasi-infinies

DOWN
- L'interface, lourde, assez ratée
- Le soft rame
- Plus une expérience qu'un jeu

DOWN IN THE DUMP

AVENTURE

TOUT PUBLIC
PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 1 joueur
Développeur/pays: Haiku/France
Editeur: Philips Media
Config mini: 486DX2

CONCLUSION

Down in the Dump est non seulement une excellente aventure programmée avec talent, mais aussi une réussite graphique totale. Le ton est impertinent, vitriolé, sans jamais sombrer dans la vulgarité. Et puis c'est drôle. Le jeu est aussi assez bien foutu pour qu'on ne bloque quasiment jamais.

TECH 91 % DESIGN 85 % INTERET 92%

UP
- Le graphisme superbe
- La famille Blob
- Les dessins animés en début et fin d'épisode

DOWN
- Les doublages

L'AFFAIRE DE LA ROSE TATOUÉE
SHERLOCK HOLMES 2

AVENTURE

JOUEURS DÉBUTANTS
PC CD-ROM

Textes en français, Voix en anglais, 1 joueur
Développeur/pays : Electronic Arts/Etats-Unis
Editeur: Electronic Arts
Config mini: 486 DX2-66, 8 Mo Ram, CD-Rom double vitesse, DOS 5.0

CONCLUSION

Un graphisme superbe, une histoire prenante, des dialogues intéressants un et dirigisme exaspérant ! Un jeu d'aventure attachant certes, mais pas exceptionnel.

TECH 84 % DESIGN 90 % INTERET 84 %

UP
- Wouaaa le graphisme !
- Wouaaa l'histoire !
- Wouaaa les incrustations vidéo !

DOWN
- Ohhhh la linéarité !
- Ohhhh les temps de chargement !
- Ohhhh les «objets-pixels» !

A-10 CUBA!
MISSIONS AT GUANTANAMO BAY

SIMULATION

TOUS JOUEURS
MAC CD-ROM

Textes et Voix: VO, 1 à 8 joueurs (réseau)
Developpeur/pays: Parsoft Interactive/USA
Editeur: Parsoft Interactive
Config mini: 68040 à 33MHz (PowerPC 60MHz recommandé), 5 Mo de RAM, Ecran 640 x 480 en 256c. Joystick recommandé. Optimisé PowerMac.

CONCLUSION

La fluidité est au rendez-vous d'A10 Cuba ; et même si le pilotage de l'avion s'avère parfois délicat, on prendra un malin plaisir à larguer son imposant armement sur l'ennemi.

TECH 85% DESIGN 75 % INTERET 80 %

UP
- La gestion des écrans depuis 640 x 480 jusqu'à1152 x 870.- Les animations

DOWN
- Dommage pour ceux qui ont acheté le premier.

HEXEN

DOOM-LIKE

TOUS JOUEURS
MAC CD-ROM

Textes et Voix: VO, 1 à 8 joueurs (réseau)
Developpeur/pays: Presage/USA
Editeur: Raven Software/ID Software
Config mini: 68040 (PowerPC recommandé), CD 2x, 12 Mo de RAM, 30 Mo de disque dur, Ecran 13" en 256c. Optimisé PowerMac.

CONCLUSION

Hexen est un Doom transposé dans un univers plutôt heroic fantasy où la magie a une place importante. Il possède néanmoins quelques petits "plus" comme l'existence de nombreux objets bien utiles.

TECH 70% DESIGN 80 % INTERET 85 %

UP
- La gestion d'un inventaire
- La vision haut/bas
- Les animations
- L'interaction avec le décor

DOWN
- Jeu assez lent
- Peu d'armes

FORT BOYARD, LA LÉGENDE

AVENTURE

TÉLÉFANS
PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 1 joueur
Développeur/pays: Expend image Tilt Production/France
Editeur: Microïds France
Config mini: 486DX2

CONCLUSION

C'est tout nul, pourtant ça se vendra, plutôt chez Mammouth qu'à la FNAC, mais ça se vendra. Ça me tue !

TECH 20 % DESIGN 20 % INTERET 10%

UP
- Les accès disque sont longs.

DOWN
- Entre deux accès disque, il faut jouer.

CHESSMASTER 5000

JEU D'ÉCHECS

TOUS JOUEURS
PC CD-ROM

Textes en français, jusqu'à 2 joueurs
Développeur/pays: Mindscape US
Editeur: Mindscape
Config mini: 486 DX 66, 8 MB Ram, CD 2x, Windows 95, S-VGA 256 couleurs

CONCLUSION

A chaque fois, nos potes programmeurs et designers réussissent à ajouter des options intéressantes. Pour ce Chessmaster 5000, citons la présence de 27 000 parties de grands joueurs stockées sur le CD. Pour ce qui est du jeu lui-même, pas de surprise, ça joue vite et bien.

TECH 65 % DESIGN 72 % INTERET 84%

UP
- La banque de données de 27 000 parties
- Le mode "coach" qui donne des conseils

DOWN
- Un mode 3D toujours peu jouable.

BON ALORS VOILÀ, JE SUIS CHARGÉ DE REMPLIR CET ESPACE BLANC. C'EST UN BOULOT INGRAT. EST-CE QUE C'EST MA FAUTE S'IL N'Y A PAS LE MEME NOMBRE DE JEUX CHAQUES MOIS ? VRAIMENT INGRAT J'VOUS DIS.

VIDEO 7

CINE-TELE-VIDEO

TOM CRUISE

MISSION: IMPOSSIBLE

Tout sur Mission : impossible

+ L'affiche en cadeau !

petites annonces

PC

ACHAT

Dép. 13 Achète jeux sur PC CD. Philippe Roman 138 Chemin du Moulin 13140 Miramas.

Dép. 59 Achète jeux et utils (pas cher) sur CD Rom dans la région du Nord uniquement. Mr Meuriche Eric 145 rue Pasteur 59287 Lawarde.

Dép. 62 Achète Flight Simulator 5.1 CD avec notice, faire offre à Daniel Daumas 11 Rue du Tir aux Pigeons 62600 Berck sur Mer ou tel au 21 09 40 19.

Dép. 64 Achète jeux VF : Prisoner of Ice : 120 Frs, Enigme de Maitre Lu 130 Frs, Phantasmagoria 150 Frs, Gabriel Knight 2 : 170 Frs. Tel à Vincent au 59 82 98 11.

Dép. 67 Achète Autocad V.1X d'Autodesk. Tel à Nicolas au 88 64 24 53.

Dép. 75 Achète jeux sur PC et autres. Carlos Batista 79 Rue Pernety 75014 Paris.

Dép. 99 Achète Dragon'Lair 2 et Space Ace 2 en CD de «Ready Soft» pour PC, envoyez liste et prix. Basso E. 118 Rue Vanderick B-6180 Courcelles Belgique.

CONTACT

Dép. 22 Microclub St Brieuc PC, AG, AT, initiation, cours, dépannage, installation divers. Frédérick Couronne Place Octave Bruilleaud 22000 St Brieuc ou tel au 96 78 15 79 le samedi.

Dép. 26 Cherche contacts pour échange de softs sur QIC80 : jeux et utils. Bruno Loubet Résidence les Clos Rue H. Roux 26100 Romans sur Isère.

Dép. 37 Cherche contacts PC, jeux CD news. Mr Mallin Michel 5 Bis rue des Hautes Marches 37250 La Riche.

Dép. 44 Cherche contacts pour échange de fichiers, assembleur. François Guibert 8 Rue d'Anjou 44450 La Chapelle Basse Mer ou tel au 40 03 61 99.

Dép. 59 Echange ou vends Ripper VF, Warcraft 2 VF, Killing Moon, Apache Longbow VF, Duke 3D, KQ 7 VF, cherche Silent Thunder VF, WC 4 VF, CC VF, vends carte DX66 4 Mo. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 20 79 73 01.

Dép. 59 Cherche contacts sur PC, possède Streamer et news. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondécourt.

Dép. 62 Cherche contacts sérieux pour échange de logiciels CD, disks, vends Simm 8/9 bis 1 Mo : 150 Frs, carte mère DX33 à 180 Frs, lecteur 5»1/4 : 110 Frs. Tel à Claude le samedi au 21 92 19 44.

Dép. 71 Cherche contacts sympas sur PC ou QIC80. Nicolas Vermuseau 44 Grande Rue 71590 Gergy ou tel après 19 h au 85 91 64 85.

Dép. 75 Cherche contacts sérieux sur PC et QIC80, Netsurfer sur Paris et Région Parisienne. Tel au 09 92 01 01 le soir entre 20 h 23 h à Patrick.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC. Christophe Dugenetay 672 Rue Gravetel 76320 St Pierre les Elbeuf.

Dép. 76 Recherche contacts sympas pour échanges, achat, et vente de jeux PC CD. Fabien Fontaine Picardie B12 Avenue Boucher de Perthes 76200 Dieppe.

Dép. 78 Cherche contacts sur PC (Zip, QIC80). Parrier Jérome 2 Allée Descartes 78520 Limay.

Dép. 78 Cherche contacts, recherche émulateurs Atari, Amiga... Barrier Jérôme 2 Allée Descartes 78520 Limay ou tel au 34 78 76 49.

Dép. 80 Cherche contacts pour échanges de jeux sur PC, possède streamer. Arnaud Demabre 366 Rue d'Hormas 80650 Vignacourt.

Dép. 80 Cherche contacts sur PC, envoyez liste à Thierry Sébastien 21 Rue des Lilas 80440 Boves.

Dép. 80 Cherche contacts PC sérieux et rapides. Envoyez liste à Mr Campuzan 691 Rue du Dr Marcel 80500 Montdidier.

Dép. 82 Cherche contacts pour échanges, ventes et achats, possède news et oldies. Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Montbarbier.

Dép. 93 Cherche contacts sur PC et autres. Dyon Fabien 93 Allée Richelieu 93270 Sevran ou tel au 43 84 04 33.

Dép. 94 Echange CD : Conquest of the New World contre Warcraft 2. Tel à Mr Thivin au 43 94 42 66 aux heures de bureau.

Dép. 95 Cherche contacts sur PC sur Paris et région parisienne, vends barettes 4 Mo : 250 Frs, CD Rom 4x 350 Frs. Tel le soir au 39 81 22 07. Mr Rodriguez 182 Rue de Calais 95100 Argenteuil.

VENTE

Dép. 2 Vends nbx lots de 50 disks HD tous types de PC, vends DD 420 Mo Seagate 700 Frs, cherche contacts. Cottret Gilles 15 Bd Cordier 02100 St Quentin.

Dép. 3 Vends Pentium 90, DD 540 Mo, 16 Mo Ram, carte son SB 16 ASP, CD Rom 2x, écran 14» Philips, carte vidéo Matrox Mil 2 Mo, nbx logiciels, clavier, souris : 8000 Frs. Tel au 70 29 46 27.

Dép. 6 Vends 486 DX2 80 Espas 540 DD, 8 Mo, Win 95, SB 16, DX2 logiciel Doom 1 et 2, Duke Nukem 3D, Works, Quick, EM : 5000 Frs. Mr Hocquel 32 Avenue de la République 06300 Nice ou tel au 93 56 88 95.

Dép. 9 Vends jeux news originaux : Duke 3D, Gabriel Knight 2, Offensive, Jagged Alliance, Settlers 2, Normality, Descent, Top Gun, Wing Commander 3, Microcosms, Corel Draw 3, Strike Commander... vends Thrusmaster FC5 Pro... Tel au 61 67 70 00.

Dép. 13 Vends jeux et utils PC, MAC, CD, échange possible. Marc Peyron Résidence Belle Ombre Bat D 13009 Marseille ou 3615 Joystick Bal Forza, liste contre disk.

Dép. 18 Vends Pentium 100 256 Ko cachés, 8 Mo Ram, carte SVGA 1 Mo accélérée Win, DD 540 Mo, CD 4x, SB 16, écran 14», Dos, Win, jeux, CD : 6500 Frs. Tel à Frédéric au 16 48 25 36 02 après 19 h.

Dép. 21 Vends jeux PC CD : KQ7, Trivial Pursuit, Flight Unlimited, A4 Networks, Le Louvre, Le Guide des Chats, Frankenstein, tous en VF de 150 à 180 Frs. Tel au 80 45 20 37.

Dép. 27 Vends, échange logiciels éducatifs et jeux sur CDI : Guignols de l'info, Secret Mission Burn Cycle, Sandy au Cirque, Atelier de dessin. Tel au 32 38 55 04 le soir.

Dép. 28 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo rAm, DD 400 Mo, CD Rom x2, carte son SB 16, HP, écran 14» SVGA, carte vidéo Orchid Prodesigner Dos, Windows 3.1, nbx logiciels originaux (30) CD ou disks : 5000 Frs. Tel à David au 16 37 83 59 84.

Dép. 28 Vends carte mère 486 VLB Zif 3, 256 Ko cachés, CPU 486 DX2 66 Intel, controleur E-IDE VLB : 500 Frs, Carte vidéo Cirrus Logic VLB 1 Mo : 150 Frs, CPU 486 SX33 Intel : 50 Frs. Tel à Thierry au 02 37 83 50 23.

Dép. 30 Vends jeux PC CD : DN3D, Doom, Doom 2 + 1200 niveaux + éditeurs : 150 Frs l'un ou 250 Frs les 2, PC disks : Doom, Wolfenstein 3D : 50 Frs l'un. Tel à Eric après 18 h au 66 89 24 83.

Dép. 31 Vends CPU P75 : 450 Frs, 4x4 Mo de Ram 900 Frs ou séparé, Warcraft 2 et Euro 96 : 200 Frs pièce. Tel à Beb au 61 13 91 80.

Dép. 34 Vends disque dur 170 Mo avec Civilization + Dune 2.. 400 Frs. Tel à Jean-Luc au 67 41 06 43.

Dép. 35 Vends Streamer Iomega 250 sous garantie + 4 bandes 690 Frs + softs à bas prix. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 50 de 17 à 19 h 30.

Dép. 37 Vends CM DX4 : 700 Frs, Ram 4 Mo : 200 Frs, 8 Mo : 350 Frs, CPU Pentium 120 Mhz 900 Frs, carte vidéo PCI 1 Mo Cirrus Logic 250 Frs, HD 1 Go 1000 Frs, modem Olitec 14400 : 500 Frs. Tel au 02 47 67 66 61.

Dép. 38 Vends PC CD originaux : F1 GP 2 (250 Frs), Euro 96 (200 Frs), Bioforge (150 Frs), Megarace (75 Frs) et cherche Full Throttle VF (150 Frs), vends carte vidéo PCI S3 Trio64 1 Mo (400 Frs), état neuf. Tel au 74 56 40 72 le soir.

Dép. 38 Vends Pentium 133 160, DD 16 Mo, 15», CD 4x, carte son SB16, HP, le tout sous garantie et jeux : 8000 Frs. Tel à Vincent au 75 56 84 43.

Dép. 38 Vends Pentium 133/16 Mo, moniteur 15», 1 Go DD, carte son, CD Rom 4x : 7000 Frs. Tel à Vincent au 76 56 84 43.

Dép. 38 Vends F1GP2 : 300 Frs et Euro 96 : 200 Frs. Tel au 74 56 40 72.

Dép. 39 Vends ou échange Myst VF 130 Frs et Prisoner of Ice VF 170 Frs. Tel à Emeric au 84 47 52 48 après 18 h.

Dép. 39 Vends CD originaux : Deus VF, Myst VF, Rayman, Rebel Assault. Bardet Christophe 209 Chemin des Petits Quartiers 39000 Lons le Saunier. Tel au 84 24 49 77 après 19 h.

Dép. 42 Vends 486 SX25, 8 Mo Ram, 170 Mo DD, écran 14» SVGA, carte son, CD Rom 2x, nbx jeux et utilitaires, imprimante HP Deskjet 510 : 5500 Frs. Tel à Xavier au 77 95 77 72 entre 18 et 20 h.

Dép. 42 Vends jeux PC CD : Nascar, Flight Simulator 5.1, Command and Conquer, Novasotrm, GP2, nbx logiciels, scanner à main 150 Frs, jamais utilisé. Tel à Cyril au 77 21 50 66 aux heures de repas.

Dép. 42 Vends CD : Civilisation 2, Warcraft 2, Jagged Alliance, Jewels of Oracle, Dico Hachette Multimedia... Vends lecteur CD 4x Mitsumi. Tel à Philippe au 77 97 03 97.

Dép. 44 Vends CPU 486 DX2 66 Intel, radiateur (installation possible) : 100 Frs, vends ou échange nbx jeux et utils récents sur HD et CD, vends nbx boites de 10 disks HD vierges à 15 Frs la boite (sur Nantes uniquement). Tel au 16 40 84 09 45.

Dép. 49 Vends maxi tour et carte mère ASUS tech. Tel à Philippe au 16 41 20 92 05.

Dép. 54 Vends jeux sur PC CD : Dark Forces 200 Frs, BC Racer 150 Frs, MK 3 : 250 Frs, C&C : 300 Frs VF, Rise of Robots 2 : 2510 Frs. Tel au 83 20 99 82 à Nicolas.

Dép. 54 Vends jeux PC CD : Gender Wars, Return Fire, Strip Poker Live + encyclopédies : Le Corps Humain, MS les Oceans, 500 Nations, les animaux dangereux, les Civilisations antiques. Tel à Eric au 83 83 13 52.

Dép. 54 Vends imprimante HP 650C + cartouches noires et couleur : 1500 Frs, vends disks vierges formatées : 25 Frs la boite, par 10 : 24 Frs, par 20 : 23 Frs. Tel au 83 30 24 41.

Dép. 55 Vends carte son Wave Excel 32 : 250 Frs et lecteur CD Rom IDE Pioneer 4,5x : 350 Frs ou 500 Frs les 2 (port compirs). Pruneaux Alexis 16 Rue des Meix 55000 Silmont.

Dép. 55 Vends jeux PC et utils sur CD et disks à des supers prix. Adamiak Richard 5 Rue de l'Eglise 55320 Rupt en Woevre.

Dép. 57 Vends jeux utils sur PC CD. Alexandre Theirry 11 Clos des Mélèzes 57450 Theding.

Dép. 57 Vends PC 486 DX2 66 4 Mo avec CD Rom + carte son + HP avec carte mère évolutif, lecteur 3», moniteur 14» SVGA, boitier mini tour : 6500 Frs à débattre. Tel au 87 61 89 83 après 15 h.

Dép. 59 Vends 486 DX4 100 Compaq, 16 Mo Ram, DD 420 Mo, carte son 16 bits, carte vidéo 1 Mo, écran 14», CD 4x, 2 HP, jeux et utils, garantie 2 ans : 600 Frs. Tel au 20 57 35 62.

Dép. 59 Vends jeux CD : Wing Commander 3, Last Dynasty, Ascendancy, Civil War, Aces of the Deep, Actua Soccer, Theme Park, Lands of Lore, le tout en VF. Tel au 20 67 09 29 après 18 h.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Maitre Lu, KQ7, GP Manager, Gabriel Knight 2, recherche Settlers 2, Ripper. Tel à Yannick au 20 94 43 42.

Dép. 59 Vends jeux originaux PC 50 Frs + port (1942, Air War,TFX, Dogfight, Strike Commander...). Tel à Alain au 27 88 33 56 après 20 h.

Dép. 59 Vends jeux CD : A4 Network, F2B, Destruction Derby, Flight Collection (1942, Fleet Defender, Wing of Glory) : 200 Frs pièce et Myst, Reunion, UFO, TFX, Cyclone, Rebel Assault, Megarace, Genesia 80 Frs. Tel à François au 20 53 22 81.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : KQ7, Enigme de Maître Lu, In the 1st Degree... recherche Settlers 2 et jeux d'aventure. Tel à Yannick au 20 94 43 42.

Dép. 60 Vends 586-133 PCI 8 Mo, carte SVGA 2 Mo ext 4 Mo, HDD 250 Mo, 14» : 3800 Frs, vends Warcraft 2 : 250Frs, S. Street F2 Turbo 150 Frs, CD utilitaires Win 95 : 150 Frs, Anglais 5ème 150 Frs, achète DD mini 250 Mo, vends Imp. HP 500C 850 Frs. Tel au 16 44 60 63 21.

Dép. 62 Vends compils CD Rom 300 Frs, 2 Mo 32 Bits : 100 Frs, Modem/fax : 400 Frs, scanman 256 : 400 Frs, divers. Tel à Mathieu au 21 20 46 71.

Dép. 62 Vends CD 200 Frs, EF 2000, Manic Karts 120 Frs. Tel à Chantal au 21 28 53 17.

Dép. 62 Vends Simm 1x9 (1 Mo) : 110 Frs à l'unité, vends carte graphique Cirrus Logic (Vesa Local Bus) : 450 Frs. Tel à Pascal au 21 39 22 55 après 19 h.

Dép. 62 Vends Command and Conquer 200 Frs ou échange contre Duke Nukem 3D ou Ripper. Tel à Gaetan au 21 82 81 83.

Dép. 68 Vends, achète, échange jeux et utils sur PC et autres, possède news. Christophe Urbain 12 rue de la Weiss 68125 Houssen 19 49 761 58 49 50.

Dép. 68 Vends Kick Off 96, Inferno. Tel au 89 81 34 02 à Christian.

Dép. 69 Vends Pentium 90 16 Mo Ram, DD 540 Mo, carte vidéo Tsenglab 1 Mo ext, SB16, CD 4x, HP 80 W, écran 17», Dos6.2, Win 3.11, nbx jeux, utilitaires, CD... : 9000 Frs. Tel à Laurent au 78 94 39 74.

Dép. 69 Vends Lands of Lore CD, Dragon Lore CD, Prisonner of Ice CD, Carton Rouge disk, le tout pour 400 Frs. Tel au 78 25 65 52 après 29 h.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à rpix intéressants, liste contre enveloppe timbrée. JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 71 Vends carte mère 486 + CPU DX2/66 + 8 Mo, carte graphique Cirrus 1 Mo VLB, controleur IDE, CD Rom 2x, le tout pour 2000 Frs. Tel à Stéphane au 85 44 44 04.

Dép. 75 Vends CM Pentium 256 Ko cachés + P120 (encore sous garantie) : 1400 frs ou Gravis Ultrasound avec 1 Mo de Ram : 600 Frs. Tel à Thomas au 45 48 68 58 après 17 h.

Dép. 75 Vends 486 DX4 100 Mhz, DD 420 Mo, SB16, CD Rom x2, CD Rom x6, carte vidéo S3 1 Mo, écran SVGA 14», nbx logiciels (jeux et utilitaires), sous garantie (3 ans) : 5500 Frs. Tel à Hugues au 42 26 13 63 ou au 48 88 91 42.

Dép. 75 Vends jeux PC. Tel à Rachid au 42 08 95 18.

Dép. 75 Vends Pentium 90 16 Mo, DD 540 Mo, écrna 15», CD Rom x6, SB Awe 32, modem, fax 28800, imprimante Cannon BJC4000 HP, nbx jeux et accessoires : 8000 Frs. Tel à Patrick au 43 43 51 35.

Dép. 75 Vends jeux CD Rom PC. Neveu Jean-Pierre 66 Avneue Simon Bolivar 75019 Paris, liste sur demande.

Dép. 75 Vends moniteur 17» réglage complet de l'image, HP stéréo intégrés 2x15w, valeur 6300 Frs, vendu 5500 Frs, en excellent état sous garantie. Tel 44 65 00 29 à Dan.

Dép. 75 Vends carte mère Intel + CPU Pentium 90 + Simm 32 Mo : 2500 Frs. Tel à Sébastien au 40 30 03 94.

Dép. 75 Vends Modem US Robotics Sporster VI : 28.8 V34+ (33.6BPS) : 1000 Frs (acheté en juin 96). Tel à Frédéric au 45 84 08 52.

30 A 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

+ 100 000 JEUX VIDEO NEUFS & D'OCCASION

PARIS 5ème CONSOLES	PARIS 5ème CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème
46 rue des Fossés St Bernard	17 rue des Écoles	56 Bd St Michel	137 avenue Victor Hugo
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS
01 43 29 59 59	01 46 33 68 68	01 43 25 85 55	01 44 05 00 55

AMIENS (80)	ANTONY (92)	ST DENIS (93)	CRETEIL (94)
19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbuletriers 93200 St DENIS	5 RUE DU GENERAL LECLERC ENTREE RUE PIETONNE CRETEIL VILLAGE 94000 CRETEIL
03 22 97 88 88	01 46 665 666	01 42 43 01 01	01 49 81 93 93

NOUVEAU NOUVEAU

SCORE GAMES PARIS 9EME
LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION !
6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
OUVERT DE 10 A 19H. TEL 01 53 320 320. M° ST LAZARE

COMPIEGNE (60)	POITIERS (86)	VERSAILLES (78)	TOULOUSE (31)
37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE
03 44 20 52 52	05 49 50 58 58	01 39 50 51 51	05 61 216 216

OUVERTURE OCTOBRE

CHELLES (77)	KREMLIN BICETRE (94)	PANTIN (93)	SCORE GAMES V.P.C
Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES	30 BIS AVENUE DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE) 94270 KREMLIN BICETRE	63 AV JEAN LOLIVE NATIONALE 3 93500 PANTIN	6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS
01 64 26 70 10	08 36 685 686*	08 36 685 686*	01 53 320 320





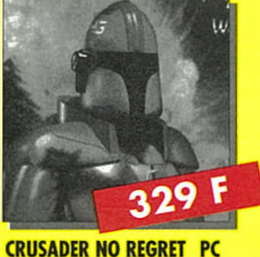




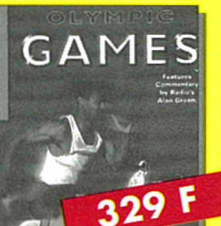




QUAKE PC	349 F
Z PC	299 F
DUKE NUKEM PC	299 F
TIME COMMANDO PC	399 F
DUNGEON KEEPER PC	349 F
GRAND PRIX 2 PC	369 F












CRUSADER NO REGRET PC	329 F
CONQUEST NEW WORLD PC	399 F
ALERTE ROUGE (COMMAND 2) PC	329 F
OLYMPIC GAMES PC	329 F
CALIFORNIA PERVERS PC/MAC	239 F
HOT GUIDE PC/MAC	59 F

PC CD-ROM

11 TH HOUR	399
3D ULTRA PINBALL	299
7 TH GUEST	99
ABUSE	299
ACTION SOCCER EURO96	269
ADI FRANCAIS+MATHS CM1	369
AFFAIRE MORLOV	299
AIR BUCKS (V.1.2)	99
AIR POWER (VF)	349
AL UNSER,JR. ARCADE RACING	279
ALIEN ODISSEY	369
ALIENS-COMIC BOOK	399
AMAZONE QUEEN	99
ANVIL OF DAWN	349
ARNIE 2	69
ASCENDANCY	399
ASSAULT RIGS	349
BAD MOJO	369
BAKU BAKU	229
BATTLE ISLE 3	369
BENEATH A STEEL SKY	99
BERMUDA SYNDROME	329
BIG RED RACING	349
BIOFORGE	99
BIRDS OF PREY H.C	99
BLACK KNIGHT	149
BRUTAL	199
BURIED IN TIME	249
CAESAR 2	349
CANNON FODDER 2	99
CASINO DE LUXE	299
CHAOS OVERLORD	299
CHRONICLES OF THE SWORD	399
CIVILIZATION 2	399
COLONIZATION	349
COM & CONQUER : OPERATION SURVIE	139
COMIX ZONE	249
COMMAND : ACES OF THE DEEP	399
CONGO	399
CREATURE SHOCK	99
CRUSADE (VF)	379
CRUSADER NO REMORSE	99
CYBERIA 2	399
CYBERMAGE	349
DAEDELUS ENCOUNTER	349
DARK FORCES	299
DEADLINE	299
DEFCON 5	399
DESCENT 2	399
DIG (THE)	399
DISCWORLD	99
DOMINUS	249
DOOM 2	369
DUNGEON MASTER 2	349
EARTH WORM JIM 1 & 2	259
EARTHSIEGE 2	349
ESPN EXTREME GAMES	299
EURO FIGHTER 2000	349
EURO SOCCER 96	329
F 15 STRIKE EAGLE 2	99
F 19 STEALTH FIGHTER	99
FADE TO BLACK -FLASHBACK 2-	369
FANTASY GENERAL	379
FAST ATTACK	349
FIFA SOCCER CLASSIC	99
FIRST SAMURAI	79
FLIGHT COMPILATION	269
FLIGHT SIM. EVASION PACK	269
FOOTBALL PRO 96	239
FORT BOYARD LA LEGENDE	299
FX FIGHTER	249
FX LAB	149
GABRIEL KNIGHT 2	449
GRAND PRIX MANAGER	369
HAND OF FATE	99
HARD BALL 4	369
HARPOON II DELUXE	329
HAWAII FLIGHT SIMULATOR SCENARIO	199
HELL	99
HELL CAB	269
HERETIC SHADOW SERPENT RIDERS	349
HEROES OF MIGHT & MAGIC	369
HEXEN BEYOND HERETIC	369
HI-OCTANE	299
IN THE FIRST DEGREE	399

PC CD-ROM

INDI.500 + WING COM.	199
INDYCAR RACING	99
INFERNO	199
IRON ASSAULT	249
ISLAND PERIL	249
JAGGED ALLIANCE	349
JOHNNY BAZOOKATONE	349
JOURNEYMAN PROJECT	249
JUNGLE/DESERT STRIKE	149
KICK OFF 96	299
KIDS ON SITE	99
KING'S QUEST 7	249
KLICK & PLAY	349
KYRANDIA 3	99
LAMBORGHINI U.S CHALLENGE	99
LANDS OF LORE	99
LAST DYNASTY	349
LHX ATTACK H.C	99
LINKS PRO 386	249
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC	99
LIVE ACTION FOOTBALL	369
LODE RUNNER - LEGEND RETURNS	269
M 1 TANK PLATOON	99
MAD DOG MAC CREE	399
MAGIC CARPET 2	369
MAGIC CARPET CLASSIC	99
MANIC KARTS	199
MARCO POLO	269
MECH WAR 2 EXP. PACK	199
MECH WARRIOR 2 VF SPEC.EDIT.	399
MEGAPACK 3	399
MEGAPACK 5	449
MICROCOSM	369
MICROMACHINE 2 + KIT	299
MONKEY ISLAND 1	99
MORTAL COIL	299
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	299
MYST VF	369
MYSTIC MIDWAY	149
NASCAR CLASSIC	99
NAVY STRIKE	399
NBA LIVE 96	369
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	369
NETWORK	349
NHL HOCKEY 95 CLASSIC	99
NHL HOCKEY 96	369
NHL HOCKEY CLASSIC	99
NIGHT TRAP	349
NORMALITY	349
OFFENSIVE	329
OLYMPIC GOLD	349
OVERLORD	99
PACK BENEATH/CANNON FODDER	349
PANIC IN THE PARK	99
PGA EUROPEAN TOUR	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PGA TOUR GOLF WINDOWS CLASSIC	99
POPULUS 2/POWER MONGER CLASSIC	99
POWER DRIVE	199
PRIMAL RAGE	99
PRISONERS OF ICE (C.O.CTHULHU)	299
QUI A TUE PAM TAYLOR ?	349
RAVEN PROJECT	329
RAYMAN	299
REBEL ASSAULT 2	399
RED GHOST	349
RENEGADE	299
RETURN FIRE	349
RETURN TO ZORK	129
REVOLUTION X	349
RIPPER(L'EVENTREUR)	399
RISE 2 : RESURRECTION	349
RISE&RULE OF ANCIENT EMPIRES	399
ROAD WARRIOR:QUARANTINE 2	299
SECRET MISSION	299
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	199
SETTLERS 2 (THE)	379
SHADOW CASTER CLASSIC	99
SHANNARA	329
SHELLSHOCK	349
SHIVERS (VF)	399
SHOCKWAVE ASSAULT	349
SILENT HUNTER (VF)	399
SILENT THUNDER	399
SIM CLASSICS 2	349
SIM TOWN	299
SIMON THE SORCERER 1&2	349
SLIPSTREAM 5000 VF	249
SOCCER SUPERSTARS	349
SPACE HULK VOTBA	349
SPACE QUEST 4	99
SPACE QUEST 6(ROGER WILCO)	349
STAR CRUSADER	99
STAR TREK : NEXT GENERATION	399
STEEL PANTHERS	369
STONEKEEP (VF)	399
STONEKEEP (V.O)	399
SUPER KARTS	249
SUPER STARDUST	149
SYSTEM SHOCK CLASSIC	99
T.F.X	129
TEMPTATION	299
TIME GATE (SEC. DES TEMPLIERS)	369
TOP GUN	329
TRACK ATTACK	309
ULTIMATE DOOM	229
UNDER A KILLING MOON	199
URBAN RUNNER	399
US NAVY FIGHTERS GOLD	369
VIDGRID	199
VIRTUA FIGHTER	319
VOYEUR (V.O)	299
WARCRAFT 2 (VF)	379
WARRIORS	299
WHO IS OSCAR LAKE ?	369
WING COMMANDER 4	399
WIPE OUT	349
WITCHAVEN 2	249
WORLD RALLY FEVER	199
WORMS	249
ZOOP	269
JEUX PC & MAC	
BURN CYCLE	299
CRYING FREEMAN PRESS KIT	99
GEARHEADS	199
LE LOUVRE:PEINTURE & PALAIS	349
LEONARDO L'INVENTEUR	399
MICHEL-ANGE:SCUL. & PEINT.	399

CD-ROM OCCASION

CD ROM PC D'OCCASION	
11 TH HOUR	239
CARMEN SAN DIEGO IN WORLD	69
CHAOS CONTROL	169
COMMAND AND CONQUER	249
DOOM 2	199
DUKE NUKEN 3 D	269
FAST ATTACK	239
FULL THROTTLE (VF)	199
GUIGNOLS DE L'INFO (LES)	249
INFERNO	69
IRON HELIX	99
KYRANDIA 3	79
LAST DYNASTY	139
MYST VF	249
RAYMAN	199
RENEGADE	169
SPACE QUEST(ROGER WILCO)	199
URBAN RUNNER (VF)	279
WARRIORS	189
WING COMMANDER 4	259
CD ROM D'OCCASION MAC	
7TH GUEST	239
DISCWORLD	199
REBEL ASSAULT	279
SUPER WING COMMANDER	279
THE JOURNEYMAN PROJECT	199
DARK EYE (VF)	249

CD-X POUR ADULTES

ANAL PUZZLE	239
AMERICAN BLONDES	149
ASIE INTERDITE	349
BABES ILLUSTRATED 2	139
BABY'S GOT BUTT	159
BETTY PAGE	299
BRIGITTE LIVE N°1	399
CALIFORNIA PERVERS (VF)	239
CLUBSEX PARTNERS (VF)	199
CYBERIX	349
CYBERSEX	199
CYBER XPERIENCE (PC)	329
DIVA-X REBECCA (PC)	349
FRANKENSEX (VF)	149
GIRLS WITH CURVES	139
INSATIABLE	119
JUSTINE (DOUBLE PACK)	169
LATEX - THE GAME	349
LOLO FERRARI SEXPERIENCE	269
MASCARADE	429
NIPPON OBSESSIONS HOT GUIDE (VIDEOS)	59
NIPPON OBSESSIONS 1 (PHOTOS)	199
NIPPON OBSESSIONS 2 (VIDEO MANGAS)	249
NIPPON OBSESSIONS 3 (VIDEO MANGAS)	279
PARIS X BELLE EPOQUE	329
PINK LADY (THE)	139
PRIVATE MAG. N°1	199
QUASIMODO	289
SAM BOTTE (LES HISTOIRES...)	299
SUPER CYBERSEX	149
TABATHA VS DRAGHIXA	349
THE RETURN - NADINE BRONX	399
VAMPIRE'S KISS	319
VIDEO PHONE	449
VILLA (LA)	329
VIRTUAL ESCORT	489
VIRTUAL PRESENCE	379
VIRTUALLY YOURS	99
VIRTUALLY YOURS 2	99
WILD INNOCENCE	99
WOMAN TO WOMAN	199
ZARA WHITE DOUBLE XPERIENCE	329
ZARA WHITES LE TEMPLE...	329

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DES EVENTUELS RETARDS DE SORTIE. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320
MINITEL : 3615 SCORE GAMES
VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
COMMANDES FAX : 01 320 321
NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686
TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES
INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686
HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ....../......
Signature :

JS 10/96

LIVRAISON 24H CHRONO

petites annonces

Dép. 75 Vends jeux PC CD originaux de 50 à 100 Frs. Tel à Ardeshir au 43 22 75 76.

Dép. 76 Vends jeux PC CD, achète scanner Mustek Paragon 600 + kit pour transparent à prix raisonnable. Laine François Hameau Dantinville 76110 Grainville Ymauville ou tel au 16 35 29 78 55 le soir.

Dép. 76 Vends jeux CD : Top Gun, Flight Unlimited, Worms,Steel Panthers, Battle Isle 3, Novastor, Dragon Lore, vends aussi Wingman Extreme, bon état à 350 Frs. Tel à Cédric au 16 35 85 27 43 après 19 h.

Dép. 76 Vends Need for Speed PC CD, jamais servi, cause config insuffisante : 200 Frs port compris. Tel à Vincent après 18 h au 16 35 76 18 96.

Dép. 77 Vends carte mère 486 + CPU Dx50 + 8 Mo Ram + carte vidéo VLB 1 Mo Cirrus Logic, CD Rom 2x, Streamer 250 Iomega, bandes. Tel à Christophe au 64 45 73 57.

Dép. 77 Vends PC 386 2 Mo : Ram, DD, 40 Mo, nbx logiciels, lecteur 5»1/4, clavier, écran 1000 Frs, vends PC 1512 Amstrad DD écran couleur, nbx logiciels, achète CD Rom des Guignols de l'info. Tel au 64 37 01 46 à Emmanuel.

Dép. 77 Vends Pentium 133, 8 Mo Ram, HD 1,3 Go, carte SVGA PCI, écran 14», SB Pro, HP, CD Rom 6x, logiciels et jeux : 7990 Frs, vends 386 SX 33, 8 Mo Ram, 2SH 80 + 80, écran 14» : 1500 Frs. Tel au 64 05 21 55.

Dép. 78 Vends carte SCSI Adaptec 2842 : 800 Frs, carte SCSI NCR810 : 500 Frs, Streamer 250 Mo, 9 cart. pou r1200 Frs, carte graphique PCI Cirrus 5434 : 300 Frs. Tel au 32 51 89 59 entre 19 et 20 h.

Dép. 78 Vends PC mutilmedia 486 DX 50, 8 Mo de Ram, DD 420 Mo, écran 14», SVGA, carte vidéo Trident 1 Mo, CD 4x, carte son Mad Pro 16 : 3900 Frs. Tel à Yannick au 34 83 42 50.

Dép. 78 Vends CD Rom 4x + SB16 + cables + disks, jamais servi : 1700 Frs. Tel à Sophie au 39 73 43 44.

Dép. 82 Vends 486 DX4 100 sans écran 4000 Frs, vends graveur CD Rom neuf 4000 Frs. Tel à Bruno au 63 95 71 75.

Dép. 83 Vends carte mère 486 DX2 66 + CPU VLB, Vidéo 1 Mo, drivers : 700 Frs, processeur 486 DX33 200 Frs, carte son SB Pro 200 Frs, CD Rom x2 Panasonic 200 Frs. Tel à Antoine au 94 30 02 21.

Dép. 84 Vends 14 CD à petits prix. Soriano Georges Avenue Georges Braque St Pierre 84700 Sorgues.

Dép. 87 Vends Civilization 2, COTNew World, Alien, KQ VII,Caesar 2, VF de 150 à 200 Frs, cherche module + samples de bonne qualité pour ultrasound Max ainsi que bouquin sur Gus. Tel au 55 32 24 13 de 15 h à 20 h.

Dép. 89 Vends news sur Pc CD à un prix sympa. José Munoz Poste Restante Place Charles Surugue 89011 Auxerre cedex.

Dép. 91 Vends lecteur CD Pioneer 4x, (vendu Fnac DRU-104X) SCSI, faire offre au 69 25 80 99 le soir.

Dép. 91 Vends Conquest of the New World, cherche WC4, Heroes of M&M, Settlers 2, Z, Deadlock. Tel à Pierre au 69 83 31 46.

Dép. 91 Vends matos PC, Pentium, DD, lecteur CD.... Fabrice au 69 46 29 82.

Dép. 91 Vends PC CD : Lost Eden, PQ 4,Rebel Assault, WHo Shot J. Rock ?, Nascar à 80 Frs pièce ou échange, vends carte mère 486 DX2 66, carte vidéo CL5428, controleur VLB 8 x 1 Mo 9 bots à petit prix. Tel au 64 48 89 77 ou au 53 60 53 58.

Dép. 91 Vends sur PC CD news à prix sympas. Damien Leturcq 87 Rue des Vignes 91510 Lardy ou tel au 60 82 62 41.

Dép. 91 Vends Conquest of the New World (CD VF) : 200 Frs. JC Lesellier 9 Bis Rue Pierre Curie 91240 ST Michel s/O.

Dép. 91 Vends DX4 100 VLB, 8 Mo Ram, ext 128 Mo, 540 Mo DD, Cirrus 5429 1 Mo ext 2 Mo, 16 M de couleurs, écran 14» SVGA, CD Rom 2x, souris, nbx jeux : 5000 Frs. Tel à Arnaud au 64 56 12 99.

Dép. 92 Vends 486 DX2 66, écran 14», lecteur CD 4x et 3», 8 Mo Ram, jeu Out Post, carte son SB16 et nbx jeux et logiciels : 4990 Frs. Tel à Vincent au 47 40 01 66.

Dép. 92 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram,DD 340 Mo, écran 14» SVGA couleur, CD 2x, SB Pro : 4000 Frs. Tel au 49 09 97 10.

Dép. 92 Vends Maxi Karg Wave (midi) : 500 Frs, achète jeux PC à bas prix. Tel à Cédric au 47 37 47 84.

Dép. 93 Vends Pentium 133, DD1, 2 Go, 8 Mo Ram, carte son Awe 32, CD Rom 6x, écran SVGA 14» NE, nbx jeux et logiciels : 7000 Frs. Tel au 41 60 02 77 à partir de 19 h.

Dép. 93 Vends Streamer Iomega Tape 250 : 500 Frs, 14 cartouches DC2120 : 50 Frs pièce. Tel à Laurent au 40 11 95 02.

Dép. 93 Vends Pentium 133, 256 Ko, DD 1,2 go PIO4, Stealth 64 2 Mo, 16 Mo EDO, écran Sony Trinitron 15 SF2, SB 32, CD 6x, Win 95, nbx jeux, le tout sous garantie : 13000 Frs. Tel au 48 47 37 63.

Dép. 93 Vends Pentium 100, 512 Ko cachés 24 Mo, carte graphique 64 bits, lecteur CDx3, carte son, moniteur couleur 14» Sony : 8500 Frs, imprimante à jet d'encre Cannon BJ10 : 900 Frs, scanner couleur à plat : 3500 Frs, console 3DO + jeux : 1000 Frs. Tel au 40 11 26 42 après 20 h.

Dép. 93 Vends Pentium 133, DD 850 Mo, 8 Mo Ram, carte son SB 16, CD 6x, écran SVGa 14 NE, nbx jeux et logiciels : 7000 Frs. Tel au 41 60 02 77 à partir de 19 h.

Dép. 93 Vends Pentium 133 16 Mo EDO, DD 1,2 Go : Vidéo S3-968 2 Mo, écran Sony PNP, CD 6x, Win 95, nbx logiciels, sous garantie : 13000 Frs. Tel au 48 47 37 63.

Dép. 94 Vends GP2, encore sous plastique, neuf : 200 Frs. Tel à Jean-Luc au 46 80 22 14.

Dép. 94 Vends jeux CD : GP Manager et Discworld. Tel à Jérôme au 45 90 91 39.

Dép. 94 Vends écran 14» VGA monochrome : 260 Frs. Tel au 49 77 06 50.

Dép. 94 Vends PC 486 SX 25, 8 Mo Ram, DD 850 Mo, CD Rom 2x, carte son, enceintees, scanner, tbe : 4500 Frs, portable Toshiba T1950 486 DX2 40 : 4000 Frs. TEl à Didier au 43 65 90 13 avec le 01 devant à partir d'octobre.

Dép. 94 Vends jeux CD + carte controleur VLB + DD SCSI MAC + HD Conner pour PC, disks HD neuves. Tel à Pascal au 45 73 01 11 après 18 h.

Dép. 94 Vends modem CPV 28.8 bps : 1000 Frs (neuve sous emballage), vends jeux Eye of the Beholder 3... cherche sous 3DS. Tel à Khampol au 46 68 39 61.

Dép. 94 Vends jeux PC : Magic Carpet, Vroom, Aladdin, Wizkid et autres. Tel à Nicolas au 45 95 25 04 ou par E-mail 100736.1051@compuserve.com.

Dép. 95 Vends CM VLB 256 Ko + CPU Intel 486 DX2 66 + Ctrl IDE VLB+E/S + Cirrus Logic VLB 5426 1 Mo + 16 Mo Ram : 2600 Frs (vente séparée possible), vends CD 2x : 50 Frs, vends ou échange oldies sur CD et disks, cherche Man Enough et WC4 VF sur PC. Tel à Thib. au 39 64 58 06.

Dép. 95 Vends jeux CD : 8 jeux (Load Runner, Out Post, Ace Over Europe , KQ7, Lost in Time 1 & 2, Inca 2, Lemmings) : 600 Frs, Crusader, Extreme Games, LBA, Comanche Overkil, Nascar, Transport Tycoon, Klick and Play entre 100 et 200 Frs. Tel à Vincent au 34 14 38 45.

Dép. 95 Vends jeux PC CD : Fifa 96 : 190 Frs, FGP Manager : 175 Frs, Rebel Assault2 : 190 Frs, Screamer : 1250 Frs, Mortal Kombat 2 : 70 Frs, Wing Commander 3 : 60 Frs, NBA Live 95 : 60 Frs, Indy Car 50 Frs ou le lot à prix réduit. Tel au 39 59 40 85 à Alain.

Dép. 95 Vends CM VLB 256 Ko, CPU Intel 486 DX2 66, 16 Mo Ram 9 bits, Ctrl IDE VLB, Cirrus Logic 5426 VLB 1 Mo : 2600 Frs (vente séparée possible. Vends CD 2x à rép. 50 Frs. Achète WC4 VF, Grand Prix Manager VF. Tel à Thibault au 39 64 58 06.

DIVERS

CONTACT

Dép. 68 Cherche n°11/12/15/16/33 de Joystick mag. Tel à Christian au 89 81 34 02.

Dép. 99 Echange nbx jeux sur MAC. Guffens Benjamin Rue Sauvenière 14, 4590 Ouffet Belgique ou tel au 32 86 36 60 34.

Dép. 99 Echange jeux MAC. Guffens Benjamin Rue Sauvenière 14 4590 Ouffet Belgique.

VENTE

Dép. 31 Vends UC A2000 + joystick + souris + 20 jeux originaux : 900 Frs. Tel au 61 84 12 90 ou au 61 22 89 24.

Dép. 92 Vends scanner Primax noir et blanc avec moteur sur roulette, 800 DPI, Twain + logiciels : 600 Frs. Tel à Eddy au 47 08 64 30.

JOBS

Dép. 75 HAIKU STUDIO, Sté de création de jeux vidéos, recherche Infographistes 3D Studio 4, 3DS Max, Photoshop, AnimatorPro, ayant au moins deux années d'expérience sous 3D Studio 4. Envoyez vos CV + démos à HAIKU STUDIO Service Recrutement 22 Rue des Rasselins 75020 Paris.

Dép. 75 HAIKU STUDIO, Sté de création de jeux vidéos, recherche Concepteurs/Designer de jeux dans les domaines de l'arcade/strétégie. Envoyez vos CV à HAIKU STUDIO Service Design 22 Rue des Rasselins 75020 Paris.

Dép. 75 HAIKU STUDIO, Sté de création de jeux vidéos recherche programmeurs C, C++, VISUAL C++/MFC, Assembleur. Disponibilité immédiate et grande motivation exigée. Envoyez vos CV à HAIKU STUDIO Service Développement 22 Rue des Rasselins 75020 Paris.

Dép. 75 L'agence PENELOPE organisant des opérations de promotion recherche, toute l'année, sur toute la France, de : bons vendeurs, maîtrisant la manipulation des CD-Rom et consoles de jeux, excellente présentation, agés de plus de 18 ans. Il s'agit de réaliser des démonstrations de CD-Rom et jeux vidéos en grande distibution ou en magasins spécialisés. Les opérations ont lieu les mercredis et/ou vendredis, samedis. Envoyez votre CV, ainsi qu'une photo à : PENELOPE, Réf : CT 171 Quai de Valmy 75010 PARIS tel (1) 42 09 10 00 ou fax (1) 42 05 09 57.

Dép. 75 Société CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT recherche Testeurs, Age minimum 20 ans. Envoyez CV et lettre de motivations à CRYO Jean-Luc HADI Service Test 24 Rue Marc Seguin 75018 Paris, aucune réponse par téléphone.

Dép. 77 PHILIPS MEDIA recherche Hotliners en Octobre / Novembre / Décembre. Joueurs, connaissances PC, MAC, Consoles 8, 16 et 32 bits. Envoyez CV à : SERVICE CONSOMMATEURS PHILIPS Fabrice FOUQUE Service SA - Rue des Vieilles Vignes Croissy Beaubourg 77422 MARNE LA VALLEE.

Dép. 94 Analyste programmeur 24 ans cherche poste, titulaire BTS informatique de gestion, expérience 1 an sous access Windows 95, Word... expérience dans la maintenance. Tel à Fernando au 48 53 89 77 à Choisy le Roi.

Dép. 94 Dessinateur CAO DAO cherche place dans cabinet d'architecte très bonne connaissance Autocad V12 et V13, dessin 2D et 3D, 5 ans d'expérience en cabinet géomètre/architecte. Eric Mourier au 43 78 20 64.

Dép. 95 STYWOX INTERACTIVE embauche des Graphistes spécialisés dans la 3D, 2D et illustrations papier et des Programmeurs C++ intéressé par la 3D Real Time ou autres applications. Cette collaboration pour des programmes interactifs nous demande de nombreux candidats ou équipes alors n'hésitez plus... Contactez Mr Molland au 39 34 09 16 ou Fax 39 64 26 53, par E-mail : 101645,2700,COMPUSERVE.COM ou envoyez vos CV à STYWOX BP31 95301 PONTOISE CEDEX.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐

JOYSTICK 76

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOBS

STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES

L'accélérateur graphique complet pour *jeux 3D* et *applications multimédia*

MATROX MYSTIQUE®

Après son célèbre accélérateur graphique Matrox Millennium, Matrox présente sa dernière innovation technologique pour PC familial, jeux 3D et bureautique d'entreprise : la carte graphique *Matrox Mystique*.

La technologie nec plus ultra de la *Matrox Mystique* allie la nouvelle puce graphique MGA-1064SG 64 bits, une conception optimisée du bus PCI et une puissante mémoire SGRAM pour vous offrir des performances hallucinantes.

✦ *Profitez de la solution graphique la plus complète pour la bureautique sous Windows et le multimédia*

Désormais, vos applications Windows 95 vont crever l'écran à plus de 44 millions de Winmarks et vos séquences vidéo AVI et MPEG vont s'afficher àune qualité TV de 25 à 30 images par seconde.

Assurez la pérennité de votre PC en le dopant avec la carte *Matrox Mystique*. Disponible avec 2 Mo ou 4 Mo de mémoire SGRAM, *Matrox Mystique* vous permet de décupler votre vitesse, vos résolutions et vos couleurs d'exécution. Avec les modules d'extension vidéo *Matrox Rainbow Runner* disponibles fin '96, appréciez le décodage vidéo MPEG câblé, capturez des images et des séquences vidéo provenant d'une source externe telle que votre magnétoscope ou votre camescope, visionnez vos présentations micro sur votre écran TV, enregistrez-les sur votre magnétoscope et regardez la télévision sur votre PC !

✦ *Exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus performant*

Grâce au générateur de textures 3D de la *Matrox Mystique*, découvrez les jeux 3D d'avant-garde à une cadence de plus de 30 images par seconde tout en bénéficiant des résolutions et des profondeurs de couleurs dont vous avez toujours rêvé. Accédez aux performances exceptionnelles des nouveaux jeux 3D à une vitesse deux fois plus rapide qu'avec les accélérateurs concurrents et bénéficiez de l'accélération des jeux sous DOS la plus rapide du monde.

Exigez la qualité Matrox ! Procurez-vous l'accélérateur graphique pour jeux 3D et applications multimédia le plus rapide et le plus complet !

A partir de 1.350 francs TTC seulement ! (prix conseillé pour 2 Mo, bus PCI)

nouveau prix 1.350 FF (TTC)

✦ LOGICIELS INCLUS GRATUITEMENT* ✦





PSYGNOSIS



ACTIVISION
CRITERION





matrox

Minitel 3615 Matrox http://www.matrox.com/mga

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture Silic 225 94528 Rungis Cedex Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08 COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX Au Québec, appelez: (514) 969-6330 * Version distribution seulement

F22 LIGHTNING II™

LA CHASSE EST OUVERTE !

« F22 sera au PC ce que F29 fut à l'Atari : Une Révolution » Génération 4
« F22 est un simulateur de vol qui nous a vraiment surpris » Joystick







Transpercer un ciel rouge sang. Survoler des terrains immenses. Jouer avec la vie et la mort. Esquiver l'ennemi au dernier moment.

Le défi qui vous est lancé est de taille. F22 Lightning II vous offre une jouabilité inégalée, une ambiance surprenante, des graphismes de pointe, la qualité du son numérique en stéréo. Gémissements et grincements de dents garantis.

Et c'est encore plus captivant jusqu'à 8 joueurs en réseau, par modem ou en liaison directe.

Priez pour avoir les nerfs assez solides!





Retrouvez F22 sur Internet: http://www.ubisoft.fr